

CPU

VIA AEREA: MANAUS, BOA VISTA, SANTARÉM, RIO BRANCO, JI-PARANÁ E AMAPÁ - Cr\$ 5015,00

*Especial
Caderno Amiga*

COMMODORE AMIGA:
AMEAÇA
OU
CONSEQUÊNCIA?

DICAS
E
JOGOS

JOGOS:
MATAGAL
GOLVELLUS
FREDDY HARDEST I & II

PROJETO HARDWARE

FILTRO DE ACENTUAÇÃO
POR DENTRO DA INTERFACE DE DRIVE - PARTE FINAL

VÍRUS NA MÍDIA

Transforme seu MSX em uma estação gráfica...

KIT 2+ COM FM
PARA EXPERT 1.0, 1.1, PLUS, DDPLUS E HOT-BIT



Tela digitalizada (foto em TV/RGB)

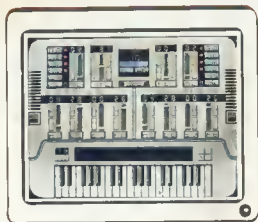
CARACTERÍSTICAS:

- 19.268 cores
- Gerador de som FM de 9 canais com 64 instrumentos pré-programados
- 80 KBytes de ROM:
 - 48 KB de Basic - 16 KB de Music Basic - 16 KB Turbo-Basic
- 256 KBytes RAM do usuário (Memory Mapper/memória mapeada)
- 128 KBytes VRAM (video)
- Screen 12 (256 x 212 pontos - 19.268 cores de 132 mil combinações)
- Screen 11/10 (256 x 212 pontos - 12 mil cores)
- Screen 8 (256 x 212 pontos - 256 cores)
- Screen 7 (512 x 212 pontos - 16 cores de 512 combinações)
- Screen 6 (512 x 212 pontos - 4 cores de 512 combinações)
- Screen 5 (256 x 212 pontos - 16 cores de 512 combinações)
- TURBO BASIC residente (acelera a execução de programas em Basic)
- 80 colunas de texto (mesmo pelo TV)
- Relógio/Calendário (mantido por bateria)
- Movimentação fina (scroll) das telas gráficas na horizontal e vertical
- Várias páginas gráficas

Com alta resolução gráfica é possível:

- Desenvolver trabalhos gráficos profissionais como animações e alterações em teles digitalizadas para aberturas em vídeo
- Montar arquivos de imagens digitalizadas (pinturas, fotografias, etc)
- Desenhar à mão livre com o recurso de cores ponto a ponto que resulte em desenhos mais detalhados

...e também em um sintetizador programável



Programa "Synth Saurus" que usa o gerador de som FM



Partitura do programa "Synth Saurus"

Os geradores de som internos permitem:

- A audição de até 12 instrumentos musicais simultâneos (3-PSG + 9-FM)
- A utilização de 64 sons de instrumentos pré-programados que podem ser empregados de acordo com seu talento e criatividade
- Compor ou reproduzir músicas através de partituras

LANÇAMENTOS

- Cartucho FM externo compatível com todos micros MSX (1.1/2.0 e 2.0+)
- Cartucho Mega-Mapper com até 1 MBytes. Dupla função: como Megarom para rodar jogos ou como Memory-Mapper para programas
- Digitalizador com Super-Impose (em breve). Digitalização de imagens de vídeo em tempo real. Mixagem do sinal de vídeo externo com o do computador

TODOS OS PRODUTOS TÊM GARANTIA DE 1 ANO
KIT 2.0 E 2.0+ são marcas registradas da ACVS Eletrônica Ltda.

Produtos projetados por Ademir Carheno

ACVS Eletrônica Ltda.

Av. Paulista, 2001 - 9º andar - Conj. 912 - CEP 01311 - São Paulo - SP - Tel: (011) 289-7694

MSX

BONUS RIO EDITORA LTDA.
AV. N. S. DE COPACABANA, 605 GRUPO
404 COPACABANA 22040 - RIO DE
JANEIRO - RJ TELEFONE: (021) 235-3541

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO
SÉRGIO DURIC CALHEIROS

ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA

CONSULTOR TÉCNICO
CARLOS ALBERTO HERSZTERG

CONSULTOR DE JOGOS
JULIO CESAR SILVA MARCHI

CAPA
PAULO CESAR

EDITORACÃO ELETRÔNICA
PRÓ IMAGEM 3

REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN

PUBLICIDADE/MARKETING
LÚCIA OLIVEIRA

ASSINATURAS
ALEXANDRE ESTEVES ROMANELI

FOTOLITOS
HUNICOLOR

IMPRESSÃO
GRÁFICA JB

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA S.A.
RUA TEODORO DA SILVA, 907
TELEFONE: (021) 577-6655

CPU é uma publicação da Bonus Rio Editora. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora. Os artigos assinados são de total e única responsabilidade dos autores. Os circuitos, dispositivos, componentes, etc., descritos na revista podem estar sob a proteção de patentes. Os circuitos publicados só poderão ser confeccionados sem qualquer fim lucrativo. Os programas apresentados aos leitores, mesmo se fornecidos em disquetes, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em lei.



INDICE

CAPA

Vírus no MSX	14
--------------	----

NEWS

6

PROJETOS

Projeto Hardware	8
------------------	---

ARTIGOS

Por dentro da Interface de Hardware	24
-------------------------------------	----

Construa seu filtro de acentuação	34
-----------------------------------	----

CARTAS

30

TROCAS

32

JOGOS

Golvellius	40
------------	----

Matagal	44
---------	----

Freddy Hardest I e II	47
-----------------------	----

DICAS

50

Prezado leitor,

A partir desta edição, a revista CPU deixa de ser exclusiva dos usuários da linha MSX. Estamos lançando um novo espaço, dedicado exclusivamente aos usuários do microcomputador Commodore Amiga, o Caderno Amiga.

Vários fatores foram decisivos e muito contribuíram para esta mudança. Nenhum deles, entretanto, pode ser mais forte do que um fato que CPU vem alertando há algum tempo: a decadência da linha MSX no Brasil. Não há nada melhor para retratar esta situação, do que os fatos e os números. São números que mostram uma situação clara e fatos que estão aí para comprová-los.

Temos muitos motivos e infelizmente não podemos mais ignorá-los. Muitos usuários já abandonaram o MSX, migrando para máquinas mais poderosas como o Amiga e o PC. São usuários que deixam de ser assinantes, deixam de ser leitores de CPU e deixam de fazer parte deste grupo que mantém e sustenta o mercado que vive desta marca. Um mercado que, aos poucos, mas constantemente, deixa o padrão e procura novos meios de se manter, pois não pode depender de uma linha sem novidades, sem lançamentos e sem a consideração do fabricante.

Sim, existe mais um fato ainda ignorado por muitos leitores e usuários deste micro: A Gradiente não fabrica mais o MSX. Não existem mais computadores novos na empresa. Isso significa que, em breve, não teremos mais novos usuários capazes de manter este segmento tão vivo quanto desejável...

É uma situação delicada e emergencial. Por isso, a revista está mudando sua política de exclusividade. A próxima meta de CPU, a se concretizar nas próximas edições, é, ainda, abrir um novo espaço a outra linha: a linha dos microcomputadores PC.

Uma coisa, entretanto, é certa: O MSX continuará a fazer parte de CPU enquanto houver este compromisso entre a revista e seus leitores.

Sérgio Duric Calheiros

SEU MSX MERECE O MELHOR

HITEK SOFTWARES

Professional Paint: o melhor editor gráfico do mercado. Pode ampliar e reduzir figuras. Cr\$ 39.700,00
Turbo Animator 3D: excelente programa para computação gráfica no MSX. Parece Amiga. Cr\$ 39.700,00
Professional Data Retrieval: Um super banco de dados para você catalogar o que quiser. DBase compatível. Cr\$ 39.700,00
Professional Publisher: o melhor sistema Desktop Publishing para MSX. Fácil de usar e extremamente eficiente. Cr\$ 39.700,00
Professional Cards: programa gerador de cartões comemorativos. Acompanha disco de chapas. Cr\$ 22.400,00
Professional Labels: gerador de etiquetas personalizadas para disquetes, cadernos, fitas de vídeo, etc. Cr\$ 20.200,00
Professional Stripes: cria faixas promocionais com até 4,6 metros, com shapes, alfabetos, etc. Cr\$ 20.200,00
Professional Publisher Advanced: os quatro programas acima reunidos num só produto. Cr\$ 78.000,00
The Disk Mechanic: 15 programas para você utilizar melhor o seu computador. Cr\$ 12.800,00
MSX Disk Press #1 e #2: a melhor revista em disquete para o seu MSX. Artigos, dicas e análises. Cr\$ 6.500,00 (cada edição)
FastBack! super copiador setorial que formata enquanto copia. Excelente interface gráfica. Cr\$ 12.800,00
MSX Flow Chart: gerador de gráficos comerciais e estatísticos. Compatível com o SuperCalc 2. Cr\$ 22.400,00
MSX Poster Maker: cria posters e cartazes em questão de minutos. Centraliza textos automaticamente. Cr\$ 22.400,00
Multi-Display System: gerador de scrolls para imagens em vídeo, além de colocar 25 efeitos especiais em tela. Cr\$ 22.400,00
ColorIndo! um verdadeiro livro de pintura eletrônico para a garotada entre 3 e 7 anos. Cr\$ 12.800,00
Music Stazler: retira todos os sons e músicas de jogos padrão MSX. Permite a edição dos sons. Cr\$ 22.400,00
Brasil Geográfico: atlas eletrônico com informações sobre cantenas de cidades brasileiras. Cr\$ 20.200,00
Master Cruncher: super compactador de arquivos para você economizar o máximo de espaço em disco. Cr\$ 20.200,00
Sprite Factory: o melhor e mais completo editor de sprites feito no Brasil. Cr\$ 12.800,00
Screen To Do: transforme telas .SCR em .COM para você incrementar seus BATs. Cr\$ 7.200,00
Zorex: o primeiro jogo nacional de ação. Várias fases e inimigos. Cr\$ 12.800,00
Guerra Fria: sensacional wargame para você jogar com toda a família. Cr\$ 12.800,00
Hitek Imobilário: adaptação do popular jogo de tabuleiro Monopólio. Cr\$ 12.800,00
A Lenda da Gávea: o melhor e mais consagrado aventura nacional. Cr\$ 12.800,00
Desktop Video Guide: apostila eletrônica que ensina truques e macetes em vídeo. Cr\$ 10.500,00
Color Cycling Screens #1: telas com animações de cores para PPaint. Cr\$ 10.500,00
PPaint Color Fonts #1: fontes coloridas criadas no PPaint. Cr\$ 10.500,00
PPaint Letters #1: alfabetos coloridos e com espaçamento ajustado para o PPaint. Cr\$ 10.500,00
PPaint Padrões: dezenas de padrões a formas de lápis para o PPaint. Cr\$ 10.500,00
Art Pack 1, 2 e 3: conjuntos de figuras para Desktop Publishing ou vídeo. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)
Letters 1, 2 e 3: alfabetos para desktop, Multi-Display ou PPaint. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)
SuperLetters 1, 2 e 3: alfabetos no formato shape. Vários tamanhos. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)
Borders 1, 2 e 3: bordas enfeitadas para desktop ou vídeo presentation. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)
MiniShapes 1 e 2: figuras em miniatura para você usar onde quiser. Cr\$ 7.200,00 (cada conjunto)
X-Rated Graphics: figuras eróticas para desktop publishing ou vídeo. Cr\$ 7.200,00
600 Shapes: coleção com 600 figuras nos mais variados assuntos. Cr\$ 7.200,00
Professional Headlines: mais alfabetos no formato shape. Vários tamanhos. Cr\$ 7.200,00
Amiga Shapes: figuras retiradas do computador Amiga. Cr\$ 7.200,00
PC Shapes: figuras retiradas do computador PC/XT/AT. Cr\$ 7.200,00
Spanish Games Shapes: figuras retiradas de jogos espanhóis. Cr\$ 7.200,00
Comics on Disk: figuras de histórias em quadrinhos para desktop. Cr\$ 7.200,00
Desktop Surfacer: superfícies detalhadas para valorizar seus trabalhos em desktop. Cr\$ 7.200,00
Color Shapes: shapes coloridos para video produção. Cr\$ 10.500,00
Color Surfaces: superfícies coloridas para video produção. Cr\$ 10.500,00
Video Fontes: Alfabetos coloridos no formato shape para video produção. Cr\$ 10.500,00

Para programas em 3 1/2, acrescente Cr\$ 3.000,00 por programa.

Para fazer seu pedido, envie cheque nominal e cruzado ou vale postal à:

Hitek Computação Sistemas Editora Ltda
Rua Urugulana, 10 sl 1602 - Centro
20050 - Rio de Janeiro - RJ

Maiores informações: tel (021) 252 9023

Revendedores Autorizados:

RS Digimer (0512) 26 4395
ES Logodata (027) 327 8517
SP Toygames (011) 277 4878
CE Sunpholo (085) 244 2308
RJ Takaru (021) 232 0650
RJ Arnetta (021) 392 9150
RJ Allen Computer (021) 263 1187
RJ Company (021) 234 5572

OPEN NEWS

Brevemente estará no mercado o segundo número do OPEN NEWS, disponível em dois disquetes, voltado inteiramente para o MSX 1, MSX 2, MSX 2+ e Turbo R. O OPEN NEWS pode ser adquirido através do telefone (011) 289-7694 ou da ACVS, revendedora do produto, cujas informações para aquisição podem ser obtidas pelo número (071) 226-8323.

VIDEOLOCADORAS

A MSX Connection Informática acaba de lançar o "SVIDEO 2.0", um gerenciador de banco de dados para videolocadoras.

Desenvolvido em PASCAL, o programa permite a manipulação de movimentos, reservas, clientes e filmes de forma facilitada, pois utiliza a linguagem de ícones e menus.

Para utilizar o programa, é necessário dispor de MEGARAM com 512 Kbytes no mínimo. Maiores informações:

MSX Connection
Praça do Mercado 04 - Bairro de Fátima
65030 - São Luiz - MA
Tel.: (098) 223-0223

SÉRIE MASTER

Já está no mercado mais um programa da série MASTER, o MASTER PROTECT, destinado ao bloqueio de cópias (trava discos), tornando impossível a execução de programas travados se copiados com copiadores comuns. Em conjunto com o programa MASTER CODER, torna seus programas definitivamente incopiáveis.

Outra novidade é o WORD PERFECT, novo editor de textos de 64 colunas para o MSX. Segundo o fabricante que desenvolveu o software, o novo editor possui vários recursos, como filtros para impressoras nacionais e importadas, Help interno, redefinidores e etc.

Para maiores informações, contacte seus revendedores, através dos telefones:

COBRA SOFTWARE: (011) 819-0362
A & R COMPUTERS: (011) 435-4367

RESTAURAÇÃO

Este novo serviço está surgindo com o objetivo de atender aos usuários de MSX que estão com os caracteres dos seus teclados apagados ou danificados.

Realizado em apenas 48 horas pela ABBA Computadores, está disponível

LOGO DATA

INFORMÁTICA

- MICROS
- IMPRESSORAS
- DRIVES
- DISQUETES (Nacionais e Importados)

- CABOS E FITAS PARA IMPRESSORA
- ESTABILIZADORES E NO BREAKS PC POWER

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

REVENDEDOR EXCLUSIVO HITEK
TODA A LINHA DE PROGRAMAS MSX E AMIGA.

Rua Júlia Lacourt Penna, Nº 858 - Jardim Camburi - CEP: 29090 - Vitória - E.S. - Tel: (027) 327-8517.

aos usuários de todo Brasil.

Maiores informações poderão ser obtidas através do telefone (021) 552-4581, com o Sr. Aldizio Braga.

FENASI 92

Contando com 80 expositores e ocupando cerca de cinco mil metros quadrados do Palácio de Convenções do Parque Anhembi em São Paulo, a FENASI - Feira Nacional de Acessórios, Suprimentos e Periféricos para Informática e Escritórios - será realizada pelo sétimo ano consecutivo de 24 a 27 de junho de 1992.

A CAAO Negócios e Empreendimentos, empresa realizadora do evento, estima que cerca de 20 mil pessoas visitarão a feira. Para maiores informações, contatar a CAAO:

Telefone: (011) 579-8868

Fax: (011) 275-2776

VIDEOTEXTO

O Colégio Brasil, além de oferecer cursos de processamento de dados, acaba de integrar-se ao serviço de videotexto da Telesp. O videotexto é um sistema que, através da linha telefônica e de microcomputadores, integra alunos, pais e pro-

fessores.

A escola desenvolveu um banco de dados específico com todas as informações da vida escolar. O serviço possui seis programas básicos. Cinco deles são bancos de dados acessados por senhas diferenciadas para alunos e professores, com dicas pedagógicas relativas às aulas do bimestre em estudo, comunicados e eventos, informações aos professores, boletins de notas e normas de procedimentos para, por exemplo, renovação de matrícula. O sexto programa é um correio eletrônico.

Com o videotexto, o aluno pode esclarecer dúvidas ou obter informações sem precisar sair de casa. Com a implantação do videotexto, o Colégio Brasil inaugura a "Escola 24 horas".

BKP Soft

A BKP Soft, apostando no padrão MSX, lançou há alguns meses, o Sistema Operacional BKP DOS 2.0. O sistema funciona em micros 1.XX e em todas as interfaces de drives nacionais.

Recentemente, notando que o programa teve grande aceitação pelos usuários, a BKP Soft lança a versão 2.5, que funcionará nos micros 2.0, 2.0+ e Turbo R.

Para maiores informações, escreva para Cx 11627 - CEP 22020 - RJ.



ZAPSOFT

TUDO PARA SEU MSX

Programas para MSX 1, 2 e 2+. Os menores preços, garantia e sempre com as últimas novidades do mercado.

Pedidos por carta, telefone, pessoalmente ou videotexto pelo pseudônimo "ZAPSOFT" no serviço do Adão, Eva & Cia.

SOLICITE
CATÁLOGO
COMPLETO E
GRATUITO
SEM
COMPROMISSO

Caixa Postal 54237 -
CEP 01296 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 66-2185
Segunda a Sábado das 13 às 21 hs.

Adquira já o seu FOCUS, o super organizador de disquetes. Acompanha manual, disquete, taxa do correio e suporte técnico permanente com garantia e plantão de dúvidas pelo próprio autor Célio Wakamatsu!

Em disco de 5 1/4 - Cr\$ 12.000,00

Em disco de 3 1/2 - Cr\$ 13.500,00

Atendemos todo o Brasil. Entregamos em 3 dias úteis!

Projeto Hardware

Controle de níveis

Tanto quanto realizar o controle de dispositivos eletrônicos como displays e leds, o circuito básico também funciona como sensor. Assim, além de controlar tais dispositivos, é possível prover uma maneira de informar ao microcomputador vários aspectos do ambiente ao seu redor.

Controlar o nível de uma caixa d'água, simular uma residência ocupada ou mesmo aplicações na área eletrônica são mais alguns exemplos das coisas que podemos fazer com este projeto. Isto é o que veremos nesta parte.

Física X Eletrônica

De posse apenas da placa do circuito básico, já é possível realizar alguns trabalhos deste nível. Para isso, basta programar uma das portas da PPI como entrada. Feito isso, teremos à nossa disposição um sensor de sinais digitais pronto para ser usado.

Não podemos entretanto, contar com apenas este recurso para sensorar sinais mais sofisticados, como aqueles com intensidade insuficiente ou com tensão fora do limite compreendido pela PPI. Cada fabricante de componentes digitais impõe regras que devem ser respeitadas para garantir o bom funcionamento de seu produto em qualquer situação.

De fato, este é um detalhe ao qual devemos estar atentos. Um sinal digital contém apenas dois estados, onde cada um desses estados é representado pelo

valor da tensão elétrica aplicada ao ponto de amostragem.

Logo, é neste momento que temos que nos preocupar com a diferença entre o conceito de nível lógico e o conceito de nível elétrico. Apesar de serem equivalentes, existe um aspecto que devemos conhecer agora, pois estamos lidando com a física, isto é, com a essência desses conceitos.

Quando falamos em nível lógico, estamos lidando com algo teórico e exato, onde não existe espaço para erros. No nível elétrico, algo puramente físico, devemos nos preocupar com valores e garantir que o sinal aplicado é válido, sem dar margem a erros que eventualmente possam surgir.

No caso dos chips compatíveis com a placa básica (lógica TTL, CMOS ou NMOS), para representar o nível lógico 0, qualquer tensão abaixo de 0,8 volts serve (o típico é 0,2 volts). Para representar o nível lógico 1, a tensão não deve ser inferior a 2,0 volts (onde o normal é 3,6 volts).

Isso significa que tensões entre 0,8 e 2,0 volts não representam nenhuma das duas situações. Pode parecer estranho fazer tal afirmação, porque, de uma maneira ou de outra, o chip deverá interpretar o sinal como 0 ou 1. Na realidade, é exatamente isso que ocorre. Cada chip interpreta uma determinada tensão que esteja fora da faixa permitida de maneira bem particular. Isso significa que nada

Sérgio
Duric
Calheiros

garante que tal tensão será vista da mesma maneira por dois chips diferentes.

Apesar disso, ao lidar com sinais digitais apenas, podemos considerar que este tipo de problema só acontece quando os chips utilizados estão ruins. Querendo tratar com sinais do cotidiano, entretanto, temos que prover uma interface adequada àquilo que estamos precisando.

Existem várias maneiras de idealizar uma interface para realizar a leitura de um sinal. Uma das mais utilizadas é um simples comparador de tensão, mais comumente conhecido como amplificador operacional no meio eletrônico.

Os comparadores de tensão

Um comparador de tensão é constituído por vários componentes discretos, como resistores, transistores e outros dispositivos comuns. Felizmente, já existem comparadores montados e encapsulados em circuitos integrados, prontos para serem utilizados.

Como o nome diz, o comparador de tensão compara tensões aplicadas em suas entradas. Na fi-

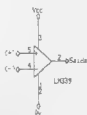
gura 1, está o símbolo típico de um comparador ordinário. Observem que um dos pinos está marcado com um (+) e o outro com um (-). Quando a tensão aplicada em (+) for maior que a tensão aplicada em (-), a saída do comparador é colocada em nível lógico 1, isto é, a tensão de saída é uma tensão válida sob o ponto de vista elétrico. No caso oposto, a saída vai a nível lógico 0.

É importante notar que o comparador pode lidar com quaisquer tensões, desde que estejam dentro do limite tolerado pelo chip. Dessa forma, podemos determinar a partir de que ponto (exatamente), haverá mudança de nível lógico. Essa mudança poderá ser ajustada, como por exemplo, para indicar quando uma determinada intensidade de luz ou temperatura atingir um certo valor desejado.

Conhecendo o LM 339

O circuito integrado LM 339 é um chip comum, facilmente encontrado nas casas de eletrônica ou do ramo. Este chip contém um conjunto de quatro comparadores de tensão ordinários encapsulados numa única pastilha de 14 pinos. Ao con-

Figura 1



MSX é SOFT SUL.

HARDWARES

Drives DDX
Megaram disk (2: 5 Kb,
512 Kb e 768 Kb)

Impressoras
Monitores

Expansor de slots
Kit transformação 2.0 e 2.0+
instalado em 24 horas
Modem DDX

Expansão de 512 Kb p/Amiga
Kit DDFAX 96 p/PC
Video Games — Nintendo
e Sega

SOFTS

Jogos e aplicativos, o maior
acervo do Brasil, sempre
com as últimas novidades.

SOFTS PC e AMIGA

Domínio público
Lançamentos sensacionais
p/Amiga e PC

Todos os equipamentos
com selo MSX, têm
garantia de 12 meses.



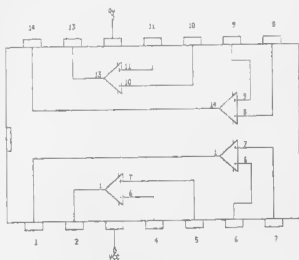
SOFT SUL PR

Av. 7 de Setembro, 3146 - Loja 20
Tel. (041) 232-0399 e 232-0453

CEP 80230
CURITIBA - PARANÁ

Ao solicitar catálogo especifique seu micro

Figura 2 - Circuito Integrado LM339



trário de outros comparadores, não é necessário prover uma fonte de alimentação simétrica.

Na figura 2, mostramos a disposição dos comparadores dentro do circuito integrado. Observe que os pinos de alimentação deste chip não correspondem aos pinos de alimentação dos chips convencionais de lógica TTL.

Este integrado aceita uma faixa de tensões de alimentação bastante ampla, deste 3 até 24 volts. Entretanto, para a maioria dos projetos desenvolvidos utilizando este integrado, os 5 volts fornecidos pelo micro

são mais que suficientes para nossos propósitos.

Aplicações em controle de nível

A aplicação mais imediata é saber se determinada tensão está acima ou abaixo de certo valor, como explicamos anteriormente. Na figura 3, mostramos uma solução através de um circuito simples, composto por um comparador de tensão e apenas três resistores. Com este circuito podemos monitorar qualquer transição de nível entre 0 e 24 volts. A partir dele, poderíamos realizar um voltímetro simples, ligando vários comparadores às entradas de uma porta, cada um preparado para medir determinada tensão.

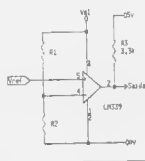
Para calcular o ponto de transição do comparador, basta utilizar a fórmula a seguir:

$$V_{ref} = (R_2 * V_{al}) / (R_1 + R_2)$$

Onde V_{ref} é a tensão de referência para a transição e V_{al} é a tensão de alimentação do comparador, que pode ser a mesma do micro. Caso a tensão a ser comparada seja superior a 5 volts, será necessário prover uma tensão de alimentação igual ou maior (até 24 v).

Com as tensões de comparação e alimentação determinadas, escolha um valor para R_2 e calcule R_1 . R_2 pode estar por volta de 1K. É importante observar

Figura 3



INFORMÁTICA LANÇAMENTO GRPRINT

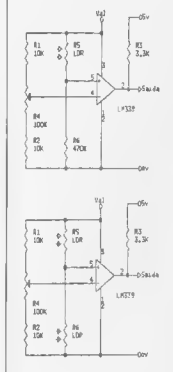
NAO PERCA ESSA! NO GRPRINT VOCE FAZ CAPAS, CARTAZES, CONVITES, CARTOES, FAIXAS E CALENDARIOS. LEVAR HORAS NO EDITOR GRAFICO E COISA DO PASSADO! NAO ESVAZIE O SEU BOLSO COMPRANDO EDITORES DE CARTOES, FAIXAS, SHAPES, AMPLIADORES ETC. NO GRPRINT VEM TUDO ISSO! ACABOU-SE A AGONIA DO EDITA AQUI, CARREGA ALI, AMPLIA LA IMPRIME ACOA... EVOLUA COM GRPRINT. LANÇAMENTO Cr\$ 20.000,00 POSTAMOS PARA TODOS BRASIL. COMO PEDIR: ENVIE SEUS DADOS, TIPO DE DRIVE, VALE POSTAL OU CHEQUE NOMINAL PARA: RICARDO MUNIZ. Av. MANDEL DIAS DA SILVA, 35B/402 CEP 41660 SSA-BA TEL (071) 240-4677

MSX



BRINDE

Figura 4



tos.

Para realizar um detector de luz, utilizamos um dispositivo fotossensor denominado LDR. Este dispositivo atua como um resistor comum. Quando não há luz incidindo em sua superfície, este compo-

como conectar a saída do comparador às entradas da PPL. A tensão de alimentação do resistor R3, utilizado na saída, deve ser sempre 5 volts, podendo ser aproveitada do próprio circuito básico. Isso é necessário para compatibilizar os níveis de tensão entre o LM339 e o 8255.

Os detectores

Como citamos anteriormente, existe a possibilidade de verificar níveis de luz, temperatura e até mesmo detectores de som ou umidade. Mostramos a seguir alguns circuitos que podem ser utilizados para esses fins. Não mostraremos todos, mas daremos as coordenadas para que os próprios leitores projetem seus circuitos.

mente apresenta alta resistência, da ordem de milhares (Megs) de ohms. Dependendo da quantidade de luz incidente, sua resistência pode cair até algumas centenas (Kilos) ohms, o que permite ajustar sua sensibilidade de maneira bem ampla.

Na figura 4 está o esquema de um detector de luz. Sua sensibilidade pode ser ajustada através do potenciômetro (ou trimpot) R4. Uma variação deste circuito é mostrada logo abaixo. Nesta versão, temos dois LDR's, funcionando em conjunto. Através deste circuito é possível saber que LDR está recebendo maior quantidade de luz. Ajustando a sensibilidade, podemos detectar, inclusive, o movimento de pessoas numa sala, funcionando como uma espécie de alarme.

Como detectar novos eventos

Para detectar outras alterações no ambiente externo, tais como mudanças de temperatura, som, umidade, peso e outros mais, basta dispor do dispositivo apropriado. Uma vez encontrado, é preciso determinar sua resistência média e adaptá-lo ao circuitos mostrados nas fi-



MSX

COBRA

(011)
819-0362

SOFTWARE

SE VOCÊ SÓ TEM MSX, LIGUE PARA QUEM LIGA PARA VOCÊ

Jogos e aplicativos para MSX 1.0, 2.0, 2.0+ e MEGARAM, vários títulos e sempre novidades.

Desktop Publishing, CAD, linha completa de programas para CP/M seja qual for seu modem, sistema ZMP o melhor emulador para CCM, disponível para TELCOM, TM-2, DDx, etc., etc.

Solicite catálogo grátis. Escolha 5 jogos e ganhe +1 grátis. A cada 10 jogos, +3 grátis. Atendemos via cheque nominal, vale postal e depósito bancário.

Entregamos para todo o Brasil e garantimos os produtos.

Distribuidor exclusivo de toda série MASTER, CODER, PROTECT, ETC.

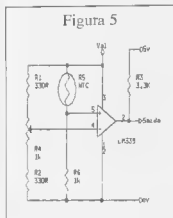
Rua Chady Murady, 81 - Jaguaré - 05351 - São Paulo - SP - Tel: (011) 819-0362

guras anteriores.

Para ilustrar este mecanismo, vejamos, através de um exemplo, como realizar um detector de variação de temperatura. A primeira providência é conseguir o dispositivo eletrônico que apresente variação de sua resistência de acordo com a temperatura ambiente. Este dispositivo é facilmente encontrado no mercado e é comumente conhecido como NTC, cujo aspecto é semelhante a um capacitor cerâmico.

Na tabela ao lado, está uma relação dos NTC's mais comuns, todos para 1/2 watt de dissipação térmica. Escolhendo o NTC de 1.300 ohms, o próximo passo é adaptá-lo ao circuito. Na figura 5 está o circuito pronto. Observe que existe uma certa simetria a ser seguida. Todos os demais resistores do circuito devem ser calculados de modo a terem a mesma ordem de grandeza do dispositivo utilizado como sensor, exceto o resistor de polarização R3, que deverá ter sempre o mesmo valor, isto é, 3,3K.

Figura 5



Acredito que a principal dificuldade está em conseguir o sensor adequado, que deve operar sempre em forma de resistência. Mais uma dica é ter certeza do valor da resistência de operação de cada um.

Tipo	Resistência
TD11 - A004	4 ohms
TD6 - A050	50 ohms
TD5 - A113	130 ohms
TD5 - A150	500 ohms
TD5 - C213	1.300 ohms

Para conseguir certos sensores, como de unidade e peso, o leitor deverá apelar para a criatividade. Um sensor de unidade pode ser realizado a partir de telas de arame separadas por um pedaço de pano ou papel embebido previamente em alguma solução salina. O sensor de peso pode ser realizado com simples contatos.

Enfim, com alguns componentes a mais e com alguma imaginação, podemos construir toda espécie de sensores facilmente adaptados para o microcomputador e aproveitados da maneira que melhor pode nos servir.

Até a próxima.

A & R COMPUTERS

APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Aqui o seu MSX não é tratado somente como um videogame de luxo.

DESKTOPS, Planilhas, Bancos de Dados, Gráficos em geral, Animadores de vídeo, enfim, um completo acervo profissional para o seu MSX.

• Revendedor exclusivo do MASTER CODER Cr\$ 7.000,00 (Mandar cheque nominal a Ricardo de Lara Mello)

A & R COMPUTERS

JOGOS

Os melhores e sempre os últimos lançamentos.

Aqui o game-maníaco pode desfrutar desde um simples jogo de ação até um sofisticado adventure.

SOLICITE CATALOGO GRÁTIS

RUA SABINO FRANCO DE
CAMARGO Nº 38
ITATIBA - SP - CEP : 13.250

A&R ON-LINE

• TELEFONE:
PELO (011) 435-4367
VOCÊ FAZ SEU PEDIDO E NÓS O ENVIAREMOS VIA SEDEX.
• VÍDEO TEXTO:
NA CENTRAL (011) 1483 VM ADÃO & EVA PS: SOFTSMX VOCÊ DEIXA O SEU RECADO.

COMPANY

games & computers

MSX - PC - AMIGA

SOFTWARES p/ MSX

ANIMADOR 3D - Programa para computação gráfica no MSX que permite animação com shapes em 3 dimensões, além de slide show de telas gráficas.

Preço: Cr\$ 41.300,00

PROFESSIONAL PUBLISHER - Programa que permite criação de páginas misturando texto e gráficos.

Preço: Cr\$ 41.300,00

BKP - Sistema operacional que permite trabalhar com diversos diretórios, permitindo ainda opções para edição e recuperação de disco.

Preço: Cr\$ 31.200,00

Programas em 3.1/2 acrescentar Cr\$ 3.000,00.

Lançamento: CARTUCHO FM-PACK p/ MSX 1.1/2.0 e 2.0+ Cr\$ 200.000,00

SUPRIMENTOS

- Disquetes 5.1/4 - Caixa
- Disquetes 3.1/2 - Caixa
- Formulários contínuos - Caixas
- Etiquetas

Cr\$

CONSULTE

PERIFÉRICOS

- Drives 5.1/4 Cr\$
- Drives 3.1/2 Cr\$
- Impressoras Cr\$
- Monitores Cr\$
- Joysticks Cr\$

CONSULTE

- Modems Cr\$
- Mouses Cr\$
- Interfaces Cr\$
- Expansores de Slots Cr\$
- Placa 80 colunas Cr\$

CONSULTE

- Scanner Cr\$
- Expert DD Plus Cr\$
- PX XT / AT Cr\$
- Kit de limpeza para drive 5.1/4 Cr\$

CONSULTE

REVENDEDOR

AUTORIZADO

HITEK

PROMOÇÃO p/ AMIGA

PACOTE: 3 APLICATIVOS

1 - DELUXE PAINT IV + ANIMATION STATION + CALLIGRAPHER (3 discos)

Preço: Cr\$ 25.000,00

2 - IMAGINE - 3D CONSTRUCTION KIT - WORD WORTH (3 discos)

Preço: Cr\$ 25.000,00

* Disco 3.1/2 já incluído

PACOTE: JOGOS

1 - FINAL BLOW + MANPITI SLAND (3 discos)

Preço: Cr\$ 20.600,00

2 - LOTUS SPIRIT TURBO R + PIT FIGHTER (3 discos)

Preço: Cr\$ 20.600,00

3 - R-TYPE II + FINAL FIGHT (3 discos)

Preço: Cr\$ 20.600,00

4 - GREAT COURSES + LEMMINGUES (3 discos)

Preço: Cr\$ 20.600,00

* Disco 3 1/2 já incluído

NOVIDADES - ATENDEMOS TODO O BRASIL - ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
PEÇA SEU CATÁLOGO POR APENAS Cr\$ 4.500,00

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal à **LUZIMAR GOMES DA SILVA**,
 Caixa Postal 11.627 - CEP: 22022 - Rio de Janeiro RJ.
 Tel: (021) 234-5572 com **ALEXANDRE** das 20:00 hs es 23:00 hs (Inclusive)

Vírus no MSX

Vírus! Um termo pouco comum no mundo dos usuários de MSX. Privilégio exclusivo de outras linhas de micro-computadores, como o PC e o Macintosh, o usuário acostumou a ver-se livre deste mal e pouco fez para prevenilo. A realidade entretanto, é bem diferente.

Atualmente, o que se observa é que já existem vários usuários passando por situações cujos resultados só levam a uma conclusão: vírus.

Algo não tão novo, mas que está surgindo, o vírus, sequer ainda tem nome. Mesmo que também ainda não disponha de vacina ou algo parecido para combatê-lo, o leitor de CPU bem informado tem condições de prevenir-se e, mais importante, saber como deve agir nessas situações.

O MSX como micro pessoal.

O MSX surgiu no Brasil por volta de 1984, quando os primeiros micros trazidos da Europa clandestinamente começaram a se tornar comuns com os chamados "amigos importadores". A partir daí começou a fabricação nacional do micro. Nessa época, o MSX era encarado apenas como videogame de luxo. Nas lojas os MSX ficavam juntos com os videogames e quase todos os softwares encontrados no mercado eram jogos.

Hoje, o MSX já é encarado como um micro semiprofissional, graças à produção de programas de altíssimo nível, como é o caso do Professional Publisher, Aquarela, Page Maker e vários outros. Programas que muito contribuíram para mudar aquela imagem inicial.

Entretanto, existe algo que atrapalha o desenvolvimentos de bons programas no país: a tão polêmica quanto odiada pirataria. Não é verdade que todo usuário tem entre os seus disquetes algum programa pirata? Pior que isso, já se tornou hábito dos usuários espalhar "Back-ups de segurança" de um programa novo assim que o adquire.

Até hoje isso era feito sem nenhum escrúpulo. Digo até hoje por que agora, surgiu algo para atrapalhar não somente os piratas convictos, mas todos nós, usuários: um vírus no MSX.

Os vírus de computador

Qualquer pessoa que utilize um computador, seja para lazer ou trabalho já deve ter ouvido falar dos vírus de computador. São pequenos programas que se

Dimitri
Brandi de
Abreu

instalam nos discos ou winchesters causando danos aos arquivos que lá estão.

Os vírus de computador atuam principalmente na linha IBM/PC, onde nomes como Joshi, Stoned ou Sexta Feira 13 já se tornaram comuns no vocabulário dos usuários dessa linha.

Entretanto, usuários de MSX nunca se preocuparam com esse assunto, pois não se tinha conhecimento de algum desses programas para MSX.

Mas essa situação começou a mudar quando encontrei dois dos meus disquetes infectados por um vírus que me fez perder vários dados importantes.

O vírus

O vírus age de maneira semelhante ao vírus 4096 do IBM/PC. Se instala no Boot do disco e mistura aleatoriamente o diretório.

Depois fica residente na memória e só entra em ação quando ocorre alguma operação de disco, como carregamento ou gravação. A partir daí, ele grava parte do diretório do disco infectado por cima do próprio diretório do disco que está no Drive, bagunçando tudo. Os arquivos, então, não podem ser acessados, pois, embora constem no diretório, eles não estão lá. Nessa mesma operação, o vírus se reproduz. Para conhecermos o modo de operação do vírus e como combatê-lo, é necessário antes entender alguma coisa

sobre o diretório dos discos.

O diretório do disco.

Qualquer leitor que realizar o mapeamentos dos setores de um de seus disquetes verá que os primeiros setores estarão ocupados, independentemente do que está gravado no disco.

Primeiramente, temos os dois primeiros setores, que são ocupados pelo Boot. Lá estão gravados todas as informações sobre a carga do MSX-DOS e saída ao disk Basic, caso não esteja no disco (Em algumas interfaces, como a da DDX, a saída ao disk Basic pode ser feita sem verificação da presença ou não do DOS).

Assim que o micro é ligado, o DOS entra diretamente na RAM. Ai surge uma questão: O DOS deve ser transferido para a RAM. Entretanto, se não há DOS presente, como é que ele (o micro) pode colocar algo na RAM a partir do disco? A resposta é bem simples: através da interface e do booting-up (minúsculo programa gravado no Boot que carrega o DOS).

Quando o disco é formatado, são criadas trilhas em sua superfície com nove KBytes cada. Sem o DOS, sempre que se tentasse carregar algum programa, seria necessário dizer em qual destas trilhas está o programa, e também o setor.

Para desempenhar tal função, o DOS conta com o diretório, onde estão listados

Assistência Técnica

Micros: IBM PC/XT-AT e MSX

Periféricos: recuperação de drives, impressoras, monitores e terminais
Serviços evulsos ou contratos (com garantia)

Faça já um orçamento e resolva seu problema...

Ligue (011) 210-2288 (tel.) ou 211-3673 (fax)

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1766 - Cj. 91 - Pinheiros
CEP 01452 - São Paulo - SP

MICRO AUDIO
INFORMÁTICA

S.O.S. MSX

A Melhor Solução
ao Menor Custo

todos as informações sobre os arquivos gravados no disco.

O diretório sempre começa no setor 5 e termina no setor 12 (disco de 360 Kbytes). Isso não é motivo de preocupação, pois 7 setores são mais que suficientes para qualquer disquete. A não ser, é claro, quando são feitas sucessivas operações de gravação e deleção, afinal, arquivos apagados continuam indicados no diretório. Cada arquivo ocupa 32 bytes, onde estão gravados o nome, a extensão e os setores inicial e final. É exatamente no diretório que o vírus atua, como veremos a seguir.

Como age o vírus

O vírus embaralha o diretório de qualquer disquete em que ainda não esteja gravado. Exemplo: vamos supor que você tenha dois discos, um com o vírus e o outro sem, como mostra a tabela.

Disco 1(c/vírus)	Disco 2(s/vírus)
MSXDOS.SYS	DDXDOS.SYS
COMMAND.COM	COMMAND.COM
MANUAL.TXT	KEYSOL.COM
MANUALPR.BAT	HELLO.COM
TESTE.COM	KVALLEY.BIN
TESTE.DOC	AUTOEXEC.BAT

Você então dá o Boot no sistema com o disco 1 e o vírus se instala na memória. Sempre que você introduzir o disco 1 no drive nada acontecerá. Mas se inserir o

disco 2 e efetuar qualquer operação de disco, o diretório do disco 2 passará a ser como mostra a próxima tabela.

Note que, mesmo constando do diretório, nenhum desses novos arquivos podem ser acessados, pois não estão no disco,

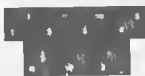
apenas no diretório. E o pior de tudo é que, mesmo estando no disco, os arquivos HELLO.COM, KVALLEY.BIN E AUTOEXEC.BAS não podem ser acessados, pois não constam no diretório, pois o sistema não tem como saber os setores iniciais e finais!!

Apesar disso não perca a calma, pois eu mesmo perdi dados importantes com um FORMAT precipitado, uma vez que não via solução aparente. Na mesma ocasião, o acontecimento não me despertou atenção, pois achava que aquilo só poderia ter acontecido a partir de um erro de minha parte. Até esqueci do assunto, mas a infecção tornou a ocorrer e perdi três programas em Basic importantíssimos por culpa desse maldito vírus que estou descrevendo.

Não se desespere, pois existem vários modos de se combater esta praga, como veremos a seguir.

Disco 2 (após infecção)
DDXDOS.SYS
COMMAND.COM
KEYSOL.COM
MANUALPR.BAT
TESTE.COM
TESTE.DOC

**SEU TECLADO
ESTÁ ASSIM?**



CONSULTE NOSSOS PREÇOS

MSX

Não é decalque, nem colagem.

Processo utilizado:

SILK-SCREEN

RESTAURAMOS

1,2 OU TODAS AS TECLAS

**ELE PODE FICAR
IGUAL AO ORIGINAL!**



ATENDEMOS TODO O BRASIL

Rua Senador Vergueiro, 207/1205 - Flamengo - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 552-4581

Rastreando o vírus na memória

Como o vírus é um programa residente, ele ocupa espaço na memória. Para saber se ele está lá, basta escrever, no Basic, um comando do tipo:

New:Print Print Fre(O)

A memória mostrada é variável dependendo de 24988 bytes para apenas um drive e por aí vai. Em todo caso, basta olhar a mensagem de reinicialização do disk Basic (é óbvio que máquinas MSX sem Drive estão livres da infecção).

Entretanto, nem sempre este procedimento pode ser usado, pois implica no extermínio de qualquer programa Basic que esteja sendo desenvolvido no momento.

Em todo caso, o vírus ocupa 456 bytes. Portanto a memória total seria, como no exemplo acima, de 24532. Vale lembrar, que em determinados casos, o vírus não se instala na memória do usuário, e sim na memória reservada ao sistema operacional. Dessa forma, rastrear o vírus na memória é uma tarefa difícil, sendo muito mais fácil rastrear o vírus em um disquete.

Rastreando o vírus nos discos

É sempre bom ter um disquete não infectado e protegido com a etiqueta (o disquete que veio no drive seria o ideal, apresentando assim, alguma utilidade), para ser usado como Boot.

Existem vários utilitários que podem ser usados na procura do vírus. Qualquer editor que possa editar diretamente no disco, como o BKP Disco, o Hello e o MsxTools (também chamado MTZ).

Para procurar o vírus, você deve procurar a seguinte sequência hexadecimal nos primeiros setores da trilha 0, em geral 2 ou 3: **05 FF 8F 05 59 AO FF**

Estes números formam a primeira linha do programa vírus. Convertendo em mnemônicos, obtemos:

DEC B
ADC A,A
DEC B
LD E,C
DEC B

O leitor que souber um mínimo de linguagem de máquina percebe que a rotina acima não faz nada, e provavelmente é uma rotina em separado. Como o vírus

Dê a partida do seu computador com o BKP DOS 2.0



Dentre os diversos módulos do sistema, temos a possibilidade de fazer backups de discos, catálogos de diretórios, formatação de discos com criação de labels, restauração de arquivos e diretórios e diversas outras.

Dentre as ferramentas mais avançadas para a manutenção/editação de discos, o editor agora trabalha diretamente com mnemônicos Z80 e textos, além de dispor de processos de busca, impressão, atribuição de offset, operação em várias bases numéricas, etc...



Dispondo de diversas opções de instalação, o usuário do BKP DOS pode configurar o programa para trabalhar com o periférico desejado: 80 colunas, MEGARAM Disk. Drive de acesso por porta ou memória e monitores coloridos ou monocromáticos.

Totalmente interativo com o usuário, o sistema dispõe de diversos tipos de interfaces.

PARA EFETUAR SEU PEDIDO, ENVIE CHEQUE NOMINAL NO VALOR DE CR\$25.000,00 A JÚLIO RENATO SOARES VELLOSO, CAIXA POSTAL 11627, CEP 22020, RIO DE JANEIRO, RJ.
PARA DISCO DE 3 1/2, INCLUI CR\$3.000,00

é muito extenso, não me preocupe em converter tudo em mneimônicos, pois afinal, não nos interessa conhecer o vírus. Se alguém estiver interessado em desenvolver uma vacina para acabar com os efeitos do vírus melhor do que as soluções que apresento abaixo, escreva-me que eu enviarei a listagem completa em hexadecimal.

Voltando à procura, verifique se a listagem em hexadecimal está presente no disco. Se estiver, vamos eliminá-lo.

Uma maneira muito eficiente de se rastrear a presença de vírus diversos utilizada nos micros da linha IBM/PC é verificar a totalidade da memória livre. Este micro possui excelentes programas para essa finalidade. Como não tenho conhecimento de algum programa para MSX que atue como indicado, seria interessante se algum programador procurasse desenvolver algo semelhante.

Detectando o vírus com um editor setorial

Descreverei agora passo por passo, como detectar o vírus utilizando dois edi-

tores setoriais conhecidos: O Hello e o MTZ.

Como detectar o vírus

O MTZ

Selecione, no menu principal, a opção pesquisar argumento. Quando o programa pedir que você entre com a sequência de caracteres, tecla 3A. Tecla "O" para especificar o setor inicial. O programa então vai procurar a string "3A". Se passar do setor 12, tecla ESC, pois o disco não possui o vírus.

Caso o programa encontre a string, tecla ESC e selecione "Pesquisa/edita setores". Verifique no setor suspeito a sequência hexadecimal acima. É muito fácil encontrar, pois o vírus se repete por duas vezes no disco.

Procurando com o HELLO

Selecione, no menu principal, a opção pesquisar. Surgirá uma janela com as opções: Pesquisar num arquivo ou pesquisar no disco. Escolha "pesquisar no disco". Entre com a string 3A. Tecla Enter. O programa abrirá uma janela pedin-

COMO ESCREVER PARA CPU

Prezado leitor,

A revista está crescendo, pois estamos abordando novas linhas de microcomputadora e, por isso, torna-se necessário organizar a correspondência que nos é remetida.

Dessa forma, estamos contando, mais uma vez, com a sua colaboração para tornar isso possível.

Ao enviar suas cartas, artigos, dicas ou qualquer tipo de correspondência para a revista CPU, procure observar algumas regras que estamos enumerando a seguir:

- Indique, no envelope da carta, a que seção da revista ela se destina, isto é, se é um artigo, uma carta, troca de correspondência, dica, jogo, pedido de assinatura ou reedição.
- Indique também se sua carta pertence ao caderno MSX, caderno Amiga ou ao caderno PC.
- Finalmente, coloque o endereço da revista, como mostrado abaixo:

Bonus Rio Editora Ltda
Av. Nossa Senhora de Copacabana
605 / 404 - Copacabana
22040 - Rio de Janeiro - RJ

do o setor inicial. Tecle espaço, pois o setor inicial que queremos é 0. Caso o setor de procura ultrapasse 12, tecla ESC, pois não há vírus no disco.

Se o Hello encontrar a string, abrirá outra janela com as opções Editar: sim ou não. Tecle sim. Se no quadro que surgir não estiver a sequência hexadecimal acima, tecla Control + A até encontrar. Ao teclar Control + A o programa irá pular uma página. Se chegar ao setor 5, que é o setor do diretório, e não estiver encontrado a sequência, não há vírus. Vários outros podem ser usados, como o BKP Disco.

E os drives de 3 1/2?

Neste ponto o leitor deve estar se perguntando: "Como faço para procurar o vírus em disquetes de 3 1/2, se nenhum

dos programas acima se adapta corretamente a esse formato?"

Realmente, esses programas não rodam corretamente em drives de 3 1/2. A grande maioria dos usuários desse drive possui o polêmico micro Expert DD Plus da Gradiente.

Embora eu nunca tenha ouvido falar desse vírus infectando discos de 3 1/2, sugiro apenas que os usuários desse micro nunca deem Boot com um disco no drive, já que a interface interna permite esse recurso.

Para quem não possui um DD Plus, proponho que use seu drive como B, para que não haja infecção.

E, para a pequena minoria que não possui DD Plus e tem apenas um drive de 3 1/2, não posso afirmar nada. Apenas procure adquirir uma interface que per-



ENVIE O SEU CADASTRO COMPLETO...
NÓS REMETEREMOS O NOSSO CATÁLOGO...
RECEBA EM SUA RESIDÊNCIA, COM EXCLUSIVIDADE...
O "HOT LETTERS SERVICE-MSX"...
PARTICIPE, NÃO VAMOS DEIXAR O MSX MORRER!!!

ACVS

Continuamos comercializando os produtos fabricados pela ACVS para a linha MSX, tais como:
 Kits 2.0/2.0+, FM., MM. Megaram.
 Aguardem os novos lançamentos!

ALIEN COMPUTER REP. E COM. EXT. LTDA
 AV. VENEZUELA 131 - 11º ANDAR - PRAÇA MAJÁ
 20081 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
 FAX (021) 233-6567 - TEL. (021) 263-1167
 GGC. 40 352 072/0001-12/ EST. 205 0548-00

MSX - HARDWARE - MSX - SOFTWARE - MSX - HARDWARE - H
 SOFTWARE - MSX - HARDWARE - MSX - SOFTWARE - MSX - H
 MSX -
 HARD
 MSX -
 SOFT
 MSX -

*DON'T DREAM IT'S OVER!

MSX TURBO R



mita o Boot sem disco no drive, como é o caso da interface DDX (se bem que acho isso "natar moscar com um tiro de canhão").

Eliminando o vírus

Depois de tudo que já descrevi, o leitor deve estar achando que este programa é a praga dos usuários, que agora fazer 20 Back-ups de cada programa vai se tornar rotina etc. Mas não. Realmente, este vírus é um programa primário, muito mal elaborado. Graças a Deus, pois, imaginem se este programa fosse um Sexta Feira 13?!

Para eliminar o vírus e restaurar o diretório original, usaremos um programa já descrito anteriormente: o Hello. Novamente, infelizmente os usuários que optaram por um drive de 3 1/2 vão ficar na mão.

Saindo um pouco do assunto, o padrão MSX foi falho nesse ponto. É muito aberto e existem diferenças demais. Há algum tempo, as diferenças eram poucas entre os Experts e Hot Bits. Se limitavam a cor do fundo e de alguns poucos endereços da memória, o que não os tornavam incompatíveis. Além disso, existem vários conversores Expert/Hot Bit/Expert. Em seguida vieram as interfaces de drive divididas entre o padrão Microsol e o padrão mundial. Existem vários softs que não rodam na interface da Sharp. Logo após, surgiram 5 1/4 e 3 1/2, já abordado acima, quando, finalmente a gota d'água: Os Expert Plus.

Mas voltando ao vírus, é imprescindível que você tenha gravado a trilha 0 do disco com a opção "Restaurar" e, em seguida "Salvar trilha zero". Se ainda não ainda o fez, faça-o agora, ou poderá ter uma grande decepção futura. Por sorte, a segunda infecção que este vírus me proporcionou foi no único disco em que eu havia feito esta operação. Não preciso

dizer que logo em seguida salvei as trilhas zero de cinquenta discos. É muito exaustivo, mas é melhor prevenir do que perder tudo.

Depois que o vírus se manifestar, reinicialize o micro e insira o disco do Hello no drive. Troque o disco e escolha a opção "Restaurar" seguida da "Recuperar trilha zero". E pronto! Lá está seu disco com todos os arquivos originais. Para conferir coloque em "diretório". Depois disso, o vírus não estará mais no disquete (A menos que você tenha salvado a trilha zero após a infecção). Para saber se houve isso proceda como explicado no item anterior "Detectando o vírus com um editor setorial". Se ele ainda estiver lá, selecione a opção "Editor" que você estiver usando e bagunce-o bastante. Digite seu nome, aperte várias teclas, etc. O máximo que pode acontecer é o computador "travar", ou seja, congelar sem mais nem menos. Então, o melhor é encher de zeros o setor do vírus.

Prevenção contra o vírus

A melhor arma contra vírus computacionais (e contra os vírus biológicos também) é a prevenção. Por isso, para evitar transtornos futuros, siga os conselhos:

Evite a pirataria. Realmente considero impossível acabar com este mal. Ainda mais quando ele já se tornou hábito. A pirataria só prejudica o usuário. Posso parecer moralista demais, mas imagine: Você acabou de desenvolver um excelente programa. Por acaso gostaria que o seu programa fosse espalhado por toda a cidade? Várias pessoas sem escrúpulo algum ganhando dinheiro em cima do seu trabalho?

Etem mais: quanto mais cópias ilegais de um programa, mais as software houses vão encher de travas os programas. E isso é ainda pior com a chegada deste vírus. Programas travados na maioria das vezes

contam com algum empecilho na trilha zero.

Projeta os seus principais discos contra gravação com etiquetas. Quem usa discos de 3 1/2 pode proteger todos, pois afinal não precisa gastar etiquetas. Não use durex, porque não adianta nada. (Para quem não sabe, a identificação de proteção do disco pelo drive é feita por infravermelho).

Mantenha backups de todos os seus programas importantes. Backups apenas para você, porque backups para os amigos tem outro nome.

Salve a trilha zero de todos os seus discos. Quando fizer gravações e/ou apagamento, salve outra vez.

Desenvolva o hábito de procurar periodicamente o vírus como está indicado acima. Se alguém aí quiser desenvolver uma vacina (Em Pascal, Assembler ou C), agradeço muito.

Conclusão

É lastimável que alguém que demonstra conhecer tão bem assembler, BIOS e sistema operacional se preste a fazer um vírus. (Tenho certeza absoluta de que este

vírus foi desenvolvimento no Brasil). Certamente tal pessoa poderia fazer excelentes programas se não perdesse seu tempo desenvolvendo vírus para tirar o sossego dos usuários. Este é o primeiro vírus para a linha MSX e espero que seja o último.

Muita gente ainda vai ter problemas com este programa, por isso recomendo prevenção e calma. Não atire o disquete contra a parede na primeira infecção. Siga os passos acima e boa sorte.

Gostaria, ainda, de pedir que qualquer pessoa que tenha problemas com o vírus ou desenvolva alguma vacina me escreva. Torno a alertar: Evite a pirataria. É crime e um desrespeito contra quem confiou em você e vendeu um programa para uso pessoal (e intransferível).

Até a próxima, boa sorte e que ninguém passe pelos transtornos que eu passei. ■

Dimitri Brandi de Abreu
Rua João de Freitas 56/301
Belo Horizonte - MG
Tel: (031)223-4443

CHAMPION

NA CHAMPION SOFTWARE LTDA., VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES JOGOS, QUALIDADE PROFISSIONAL, GARANTIA DE SEUS SERVIÇOS E O MELHOR PRAZO DE ENTREGA.

AQUI VOCÊ ENCONTRA SOFTS DA:

- * PAULISOFT
- * SOFTNEW
- * NEMESIS
- * XSW
- * DISCOVERY

ÚLTIMAS NOVIDADES
GRAVAÇÕES SOMENTE EM DISCO !!!

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS OU VISITE NOSSO "SHOW ROOM"

ATENDEMOS TAMBÉM AOS SÁBADOS E ATRAVÉS DO REEMBOLSO POSTAL (SEQEIX A COBRAR)

MSX
MSX-2
MEGAROM
MEMORY MAPPER

PROMOÇÃO:

NA COMPRA DE 10 JOGOS + 2
"GRÁTIS"

CHAMPION SOFTWARE LTDA.
RUA CLÉLIA, 1837 - LAPA - 05042 - SÃO PAULO - SP
CAIXA POSTAL 11.844 - FONE: (011) 65-2030



THE NEWS

As melhores novidades dos melhores programadores nacionais e tudo o que existe de melhor para os seus MSX e MSX2 você encontra na NEMESIS.



TEXTO TOTAL

O sistema TEXTO TOTAL oferece o mais poderoso conjunto de recursos disponível para processamento de textos em micros da linha MSX. Trata-se de um programa indispensável a estudantes, escritores, ditelográficos, autônomos, pesquisadores ou iniciantes que utilizam um equipamento MSX. O TEXTO TOTAL é o único editor capaz de adicionar ao seu texto, desenhos, logotipos e figuras em geral sem comprometer a velocidade do mesmo. Ele funciona com 40 a 80 caracteres e ainda proporciona a utilização de todos os recursos existentes na sua impressora, e muito mais!

O TEXTO TOTAL é fornecido em duas versões básicas para as impressoras mais populares da linha MSX: LADY 8090 e GRAPH MTA. Ele funciona em qualquer computador MSX ligado a qualquer disk drive de 5 1/4 ou 3 1/2



TALKER

A nova versão do único SINTETIZADOR DE VOZ para MSX, agora também compatível com qualquer modelo nacional ou importado. O TALKER faz o seu MSX falar, gerar legíveis efeitos sonoros e pode ser também utilizado juntamente com os seus programas em BASIC para incrementá-los ainda mais.

O TALKER, fornecido em disquete de 5 1/4 e 3 1/2, vem com completo manual de instruções e, como já foi dito, funciona em qualquer modelo de computador da linha MSX.



TURBOGRAPH

ZOOM SCREEN EDITOR

O TURBOGRAPH foi criado especialmente para a "pós edição" de desenhos vetoriais e no apoio a edição de figuras de alta qualidade com extrema precisão e rapidez. O TURBOGRAPH é o mais incrível "ZOOM" para edição gráfica já visto para a linha MSX, com opções para misturar de cores, edição ponto-a-ponto de diversos outros recursos com muita simplicidade através de um sistema de ícones. Ele é ideal para complementar qualquer editor gráfico nas funções que os mesmos deixaram a desejar.

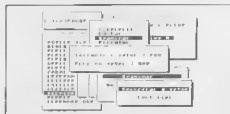
O TURBOGRAPH é compatível com todos os modelos nacionais e importados de hardware MSX. O programa funciona também a opção de impressão com escalas de cinza para as impressoras gráficas nacionais ou importadas.



EASY GRAPH

O editor gráfico definitivo. Possui funções específicas para desenho de PONTOS, RETAS, RAIOS, CÍRCULOS, RETÂNGULOS, ARCOS, ELLIPSES, etc. Contém ainda recursos inéditos como a criação de figuras e letras por sistema vetorial, permitindo fácil edição de "shapes" com possibilidade de aumento ou diminuição dos mesmos. Ideal para a criação de réguas gráficas e desenhos diversos, trabalhos escolares, aberturas e legendas em vídeo-cassete, telas de programas, etc.

O EASY GRAPH vem acompanhado de manual ilustrado com todas as dicas e macetes de utilização, rodando em qualquer MSX com disk-drive de 5 1/4 ou 3 1/2.



HELLO!

O Sistema Operacional HELLO! foi desenvolvido visando facilitar a vida dos usuários de MSX com disk drive sem ejetor balsa com disquetes, as limitações e limitações dos discos de 5 1/4.

Além das comandos básicos de manipulação de arquivos, descompressão de 70% dos defeitos de disco existentes de Ene de E/S (Disk I/O error), base completa de disk drive utilitários, velocidade, leitura gravação, teste de CPU (RAM, ROM, BIOS, etc.), procura a subutilização de memória em arquivos no sistema de disco, "CAPTUR" como recurso de backup, ordenação dos diretórios, gravação de "LABEL" em disquetes, recuperação de diretórios perdidos, opção de programas e discos protegidos, etc.

O HELLO! funciona através de interface autônoma, podendo ser utilizado por usuários sem prática a qualquer computador. Ele substitui o par que sempre acompanha o disco MSX equipado com drive de 5 1/4 (500 Kb) a interface compatível com o padrão nacional de MICROSOFT (DOS, TPS, LASCAR, EXPAND, etc.). Acompanha um completo manual de instruções.



FLASH BASIC COMPILER

Que tal fazer com que seus programas em BASIC executem até 60 vezes mais rápido?

FLASH BASIC COMPILER é o primeiro COMPILADOR BASIC para micros MSX que funciona perfeitamente sem necessidade de se escrever o programa em estruturas de textos, fazer "linkagem", etc. Basta escrever o programa e comandar "CALL COMPILER".

O FLASH BASIC COMPILER vem acompanhado de diversos programas exemplo e detalhadas instruções de utilização. Ele funciona perfeitamente em todos os MSX nacionais ou importados e em qualquer modelo de disk drive, seja de 3 1/2 ou 5 1/4.

TURBOGRAPH



KIT MICRO EMPRESA

O KIT MICRO EMPRESA é uma compilação de programas profissionais criados para microcomputadores MSX. Aqui reunimos ferramentas poderosas capazes de informatizar escritórios, estabelecimentos comerciais de pequeno porte, consultórios, etc.

O KIT MICRO EMPRESA é composto por cinco módulos: Gerenciador, Mala Direta, Fichário Eletrônico, Editor de Textos e Programas de Apoio. Ele pode ser utilizado em qualquer micro da linha MSX, nacional ou importado com drive de 5 1/4 ou 3 1/2, além de possuir um manual completo com instruções bem claras, e é mesmo para quem nunca utilizou um computador.

TABELA DE PREÇOS:

FLASH BASIC COMPILER	Cr\$ 12.000,00
KIT MICRO EMPRESA	Cr\$ 18.000,00
TURBOGRAPH	Cr\$ 12.000,00
EASY GRAPH	Cr\$ 18.000,00
TALKER	Cr\$ 12.000,00
TEXTO TOTAL	Cr\$ 12.000,00
HELLO!	Cr\$ 12.000,00
Em 3 1/2 acrescente Cr\$ 4.000,00 por programa!	

PEDIDOS POR CORREIO:

Envie VALE POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMÁTICA Ltda. - CAIXA POSTAL 4.583 CEP: 20.001 - Rio de Janeiro - RJ.

PEDIDOS POR TELEFONE:

A maneira mais rápida de adquirir seu programa é contactando-nos pelo telefone: (0242) 42-2455 (secretaria eletrônica fora do horário comercial).

SISTEMA

MSX

NEMESIS



KIT VIDEO LOCADORA

O KIT VIDEO LOCADORA foi desenvolvido com o objetivo de facilitar e simplificar as operações realizadas numa locadora em vídeo. O programa centraliza, organiza e controla o fluxo de informações, desde a locação de vídeos a gestão relacional completa ao monitorar os inquilinos.

O KIT VIDEO LOCADORA é muito simples de se utilizar. Funciona em discos de 5 1/4 ou 3 1/2 e em qualquer sistema de MSX. Vem acompanhado de um completo manual de utilização.



MSX CLIP-ART

O MSX CLIP-ART é um conjunto de 8 discos com milhares de figuras, desenhos e adesivos super variados e com os mais diversos temas, para incrementar ainda mais os seus trabalhos de "DESK-TOP PUBLISHING" com o MSX PAGE MAKER ou outros editores gráficos compatíveis com o padrão de "SHAPES". O MSX CLIP-ART pode ser fornecido em 5 1/4 ou em 3 1/2 (em 3 1/2 adicione o valor respectivo a 8 discos).



I CHING

Escrito na China milenar (cerca de 3.000 a.C.), o I CHING é considerado o mais antigo oráculo onde se concentra toda a sabedoria, filosofia e poesia que a cultura chinesa desenvolveu durante os séculos que se passaram. O método do I CHING por computador elimina as estafantes consultas a tabelas, códigos, etc. Ele é fácil de consultar e foi desenvolvido especialmente para funcionar em qualquer microcomputador da linha MSX equipado com qualquer disk drive de 5 1/4 ou 3 1/2 polegadas.

FERRAMENTAS DE PROGRAMAÇÃO (ver CPU 26 página 57)

MSX DOS TOOLS 4.0 - Utilitários para operações com disk-drives	Cr\$ 12.000,00
MSX GRAPHIC TOOLS - Ferramentas para uso com editores gráficos	Cr\$ 12.000,00
MSX PRINTER TOOLS - Indispensável p/ utilização de impressoras	Cr\$ 12.000,00
MSX PROGRAM TOOLS - Ajuda na criação e digitação de programas	Cr\$ 12.000,00
MSX PROJECT TOOLS - Rotinas para profissionalizar os programas	Cr\$ 12.000,00

OS 5 PACOTES DE FERRAMENTAS DE PROGRAMAÇÃO: Cr\$ 45.000 (5 1/4) e 60.000 (3 1/2)

TABELA DE PREÇOS:

GRADUIUS SYSTEM	Cr\$ 18.000,00
GRADUIUS FILES #1	Cr\$ 12.000,00
GRADUIUS FILES #2	Cr\$ 12.000,00
GRADUIUS MUSIC #1	Cr\$ 12.000,00
GRADUIUS MUSIC #2	Cr\$ 12.000,00
GRADUIUS SYSTEM + FILES 1 e 2 + MUSIC 1 e 2	Cr\$ 50.000,00
KIT VIDEO LOCADORA	Cr\$ 12.000,00
MSX TOP CAD	Cr\$ 18.000,00
I CHING	Cr\$ 12.000,00
MSX PAGE MAKER	Cr\$ 12.000,00
MSX PAGE MAKER KIT	Cr\$ 30.000,00
MSX CLIP-ART	Cr\$ 10.000,00



MSX PAGE MAKER

O MSX PAGE MAKER é o primeiro programa criado especialmente para DESK-TOP PUBLISHING em microcomputadores MSX. Ele se dedica à criação de páginas gráficas em seu formato lateral (20,8 x 26,3 cm), associado dentro em diferentes tipos de letras e tamanhos com figuras de vetores que podem ser importadas de editores gráficos ou desenhadas pelo próprio programador. O MSX PAGE MAKER é indispensável para trabalhos escolares, criação de "layouts" em propagandas, cartões pessoais e folhetos, cartões em quadros, fanzines e jornais particulares ("home-organs"), cartões em geral e tudo mais que sua imaginação permitir.

O MSX PAGE MAKER KIT é um pacote que inclui o PROGRAMA PRINCIPAL acompanhado de 4 discos com mais de 80 tipos de letras, molduras, vetores e adesivos, caracteres digitais, etc. MSX PAGE MAKER é compatível com todos os impressores gráficos nacionais, em todos os micros MSX e pode ser fornecido em discos de 5 1/4 ou 3 1/2 (PAGE MAKER KIT em 3 1/2 adicione o valor respectivo a 4 discos). Acompanha um completo manual de utilização.

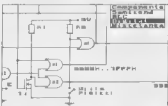


MSX TOP CAD

O MSX TOP CAD é o único editor gráfico desenvolvido exclusivamente a aplicações profissionais com o MSX. Ele é altamente recomendado para todos os áreas onde se necessita desde um simples diagrama eletrônico até mesmo um complexo desenho técnico de precisão.

O TOP CAD foi totalmente desenvolvido em linguagem PASCAL, tornando-o rápido e confiável. Possui editor próprio para confecção de galerias de eletrônica, sistemas modulares, fluogramas, circuitos de arquitetura, hidráulicos, mecânicos e de engenharia em geral. Contém recursos de impressão "FULL-PAGE" com possibilidade de interseção entre os arquivos para plans ou em formato oficial (resolução gráfica praticamente infinita).

O TOP CAD é indispensável para estudantes, técnicos e profissionais e é fornecido em discos de 5 1/4 ou 3 1/2 para qualquer MSX nacional ou importado, e traz ainda um INDISPENSÁVEL manual em todos as informações necessárias para sua perfeita utilização, mesmo para quem não entenda nada de computadores.



GRADUIUS SYSTEM

O SISTEMA GRADUIUS traz um novo método de programação que explora ao máximo as capacidades gráficas do seu MSX e ainda acrescenta ao BASIC MSX, diversas implementações que possibilitam ao usuário escrever, com facilidade, a criação de programas com sofisticadas técnicas mesmo os que encontraram nos melhores pacotes profissionais.

O GRADUIUS SYSTEM é fornecido com um manual completo em um fita de plástico onde o usuário poderá encontrar as dicas para as instruções dos módulos específicos. Acompanha também um programa de demonstração "G-DESK 1.0". O GRADUIUS SYSTEM funciona em qualquer disk-drive e em qualquer modelo de microcomputador MSX.

ACESSÓRIOS GRADUIUS SYSTEM

GRADUIUS FILES #1 - Norma indispensável para o GRADUIUS SYSTEM;
GRADUIUS FILES #2 - Mais um conjunto de implementações para o GRADUIUS SYSTEM;
GRADUIUS MUSIC #1 - Música de fundo a ditar os seus programas;
GRADUIUS MUSIC #2 - Normas mínimas de fundo e efeitos sonoros para seus programas.



Por dentro da interface de drive

Neste número, finalmente acaba a série de artigos sobre drive, trazendo, dessa vez, a rotina de manipulação de subdiretórios e labels.

O DOS mencionado no artigo anterior ficou muito grande e, por isto, não foi

um cluster.

O nome deste arquivo, com no máximo 11 caracteres, tem um atributo informando que é do tipo <DIR> (10H). Chamando esta rotina, este arquivo é carregado na memória na mesma posição do diretório anterior (DIRET) fazendo-o funcionar como o atual.

É possível saber o diretório pai e filho através dos arquivos (.,..). Este arquivo tem um ponteiro para ele mesmo e para o pai respectivamente.

As rotinas que implementam o subdiretório estão mostradas na Tabela 1.

Rotinas de manipulação de labels são bem mais fáceis de implementar que as anteriores. Elas apenas preparam uma área do Boot com uma string que dará o nome ao disco. Esta área possui um espaço de 15 caracteres e suas rotinas funcionam como relacionadas na Tabela 2.

CONCLUSÃO

Em uma oportunidade futura, trarei a descrição da placa de 80 colunas da Gradiente, mostrando o seu funcionamento e trazendo também rotinas para fazê-la funcionar em menu tipo drop-down. Também uma técnica para desenhar em 80 colunas como numa tela gráfica.

Nas próximas páginas, seguem as listagens das rotinas comentadas. ■

Tabela 1

Nome	Função	Entradas
LODDIR	Carrega um diretório em DIRET	
SAVDIR	Salva o diretório em DIRET	
DRVSUB	Apona subdiretório para drive	A-Drive
ATLSUB	Muda o subdiretório	HL-Nome
ATLENT	Muda a entrada do subdiretório	HL-Ent
LMPSUB	Volta ao subdiretório Raiz	
PRMNOM	Lê o primeiro nome do Dir/Subdir	HL-FCB DE-Local

possível divulgá-lo na revista, tendo, então, que recorrer à mídia magnética. Gostaria, inclusive, de colocar que, apostando no mercado de MSX, estou comprando espaços publicitários na revista e espero que os futuros usuários não venham piratear um programa que demandou um tempo bem grande para ser feito.

AS ROTINAS

Em primeiro lugar, veremos como funcionam as rotinas de manipulação de subdiretórios. Elas trabalham de forma a criarem um arquivo com o tamanho de

Tabela 2

Nome	Função	Entradas	Saídas
PEGLAB	Pega a Label do Disco		IX - Label
GUALAB	Guarda Label no Disco	HL-Nome	

Júlio
Renato
Soares
Velloso

Listagem das rotinas "Por dentro da interface de drive"

```

LODDIR1: AND A
OPEDIR: LD HL,DIRET
LD DE,(POSDIR)
LD BC,(FORMAT2)
LD A,(DRIVE)
CALL PHYDIO
JP C,ERRGER
RET
SAVDIR1: SCF
JR OPEDIR
;Lê DIR/SUBDIR do disco
LODDR: LD A,(DRIVE)
CALL LTRQDSC
JP C,ERRGER
;Pega drive atual
LD A,(DRIVE)
INC A
;encontra área correspondente ao drive
CALL DRVSUB
;pega entrada de subdiretório atual
LD L,(IY+12)
LD H,(IY+13)
;verifica se é raiz
LD A,L
OR H
JP Z,LODDIR1
;interpreta formatação com disco novo
LD A,(DRIVE)
PUSH HL
;limpa informações anteriores em DIRET
LD HL,DIRET
LD (HL),0
LD DE,DIRET+1
LD BC,(FORMAT2)
LD C,0
LDIR
;pega entrada de subdiretório
POP HL
;transforma em setor físico
CALL CONVCLT
;carrega subdiretório
LD HL,DIRET
LD BC,(FORMAT)
LD A,(LADOS)
LD B,A
LD A,(DRIVE)
LD A,(DRIVE)
AND A
CALL PHYDIO
JP C,ERRGER
RET
;Salva DIR/SUB-DIR
SAVDIR: LD A,(DRIVE)
CALL LTRQDSC
JP C,ERRGER
;acha subdiretório corrente
LD A,(DRIVE)
INC A
CALL DRVSUB
LD L,(IY+12)
LD H,(IY+13)
LD A,L
OR H
JP Z,SAVDIR1
SAVD01:PUSH HL
CALL SOCONV
POP DE
RET C
LD IY,BUFFGM+2
;encontra entrada de subdiretório em FAT
SAVD02: LD L,(IY+0)
LD H,(IY+1)
CALL CPHLDE
JP Z,SAVD03
INC IY
INC IY
JP SAVD02
;salva subdiretório
SAVD03: LD HL,DIRET
SAVD04: PUSH HL
PUSH IY
PUSH HL
EX DE,HL
;converte em setor físico
CALL CONVCLT
POP HL
;salva cluster
LD BC,(FORMAT)
LD A,(LADOS)
LD B,A
LD A,(DRIVE)
SCF
CALL PHYDIO
;próximo cluster
POP IY
JP C,SAVD05
INC IY
INC IY
LD L,(IY+0)
LD H,(IY+1)
LD DE,FFFF
;verifica término de trilha na FAT
CALL CPHLDE
EX DE,HL
CALL CPHLDE
POP HL
RET Z
;próximo cluster do subdiretório
LD BC,(TAMCLT)
ADD HL,BC
JP SAVD04
SAVD05:POP HL
JP ERRGER
;Rotinas básicas para subdiretório/diretório
DRVSUB: LD IY,NOMSUBA
CP 1
JP Z,DRVS01
LD IY,NOMSUBB
CP 2
JP Z,DRVS01
LD IY,NOMSUBC
CP 3
JP Z,DRVS01
LD IY,NOMSUBD
CP 4
JP Z,DRVS01
AND A
RET NZ
LD IY,(PONTSUB)
LD (PONTSUB),IY

```

TUDO PARA MSX

- ORIVE 5 1/4
- PLACA 30 COLUNAS
- MODEM DE COMUNICAÇÃO
- MEQARAM DISK 255 KB

- MEQARAM OISK 512 KB
- MEQARAM OISK 766 KB
- INTERFACE OUPLA PIORIVE
- IMPRESSORAS

- TRANSFORMAÇÃO P12-0
- MONITORES
- EXPANSOR DE SLOT (C/4SLOTS)
- GABINETE PIDRIVE C/FONTE FRIA

Catálogo Completo Cr\$ 2.000,00. Atendemos todos os estados em 24 horas via SEDEX. Para fazer seu pedido, envie cheque nominal com carta detalhada para MSX-SOFT INFORMÁTICA.



Matriz RJ - Av. 28 de Setembro, 226 Loja 110 VILA SHOPPING RJ - CEP 20551 - TELS (021) 264-6791 e 264-1549
 Filial Curitiba - Av. 7 de Setembro, 3146 Loja 20 SHOPPING SETE - CURITIBA - PR - CEP 80010 - TEL: (041) 232-0399
 Filial São Paulo - Rua Luis Góes, 1466 5/2 e 3 - VILA MARIANA SÃO PAULO - SP - CEP 04043 - TEL: (011) 579-8050

Listagem das rotinas "Por dentro da interface de drive" (continuação)

```

ATLSUB:  RET
         LD A, (DRIVE)
         INC A
         CALL DRVSUB
         PUSH IY
         POP DE
         LD BC, 11
         LDIR
         RET

; altera entrada do subdi-
; retório do drive
ATLENT:  LD A, (DRIVE)
         INC A
         CALL DRVSUB
         LD (IY+12), L
         LD (IY+13), H
         LD (ENTSUB), HL
         RET

; faz diretório voltar a
; raiz
LMPSUB:  LD A, (DRIVE)
         INC A
         CALL DRVSUB
         PUSH IY
         PUSH IY
         POP HL
         POP DE
         INC DE
         LD (HL), 0
         LD BC, 14
         LDIR
         RET

; Procura 1a ocorrência
PRMNOM:  PUSH DE
         CALL MAKEFCB
         POP DE
         LD A, (FCB)
         CALL DRVSUB
         LD L, (IY+12)
         LD H, (IY+13)
         LD A, L
         OR H
         JP NZ, PRXNOM1
         LD A, (FCB)
         LD (DE), A
         PUSH DE
         LD HL, FCB+1
         LD DE, NOMCMP
         LD BC, 11
         LDIR
         DEC A
         LD (DRIVE), A
         CALL LODDIR
         LD HL, 0
         LD (ENTSUB), HL
         LD HL, DIRET
         LD (PONTNOM), HL
         POP DE
         RET C
         CALL PRXNOM
         RET

PRMNOM1:  PUSH DE
         LD HL, FCB+1
         LD DE, NOMCMP
         LD BC, 11
         LDIR
         XOR A
         LD (PONTSET), A
         POP DE
         CALL PRXNOM
         RET

CALL DRVSUB
LD L, (IY+12)
LD H, (IY+13)
LD A, L
OR H
JP NZ, PRXNOM1
LD A, (FCB)
LD (DE), A
PUSH DE
LD HL, FCB+1
LD DE, NOMCMP
LD BC, 11
LDIR
INC DE
PUSH HL
LD BC, 11
LDIR
POP IY
LD A, (IY+11)
LD BC, 32
ADD IY, BC
LD (PONTNOM), IY

; se atributo não permi-
; tirar, pula nome
AND #0A
POP DE
JP NZ, PRXNOM1
XOR A
RET
POP DE
POP DE
LD A, #FF
RET
PRXNOM1:  LD A, (FCB)
         LD (DE), A
         INC DE
    
```

REVOLUÇÃO EM PROGRAMAÇÃO DE VÍDEO

0	PT	1	AZ ES	2	AZ CL
			+		+
Q	MOVE	W	MOVE	E	COBRE
	←→	↕	↕		▢
A	COPIA	S	COPIA	D	COPIA
↑	T C	↓	T C	↓	T C
	M		M		M1 M2
Z	SEQ.	X	SEQ.	C	SEQ.
	LISTA		DESSITE		REPETE



SISTEMA DE PROGRAMAÇÃO
SEQUENCIAL PARA CONSTRUÇÃO
DE EFEITOS AUTOMATIZADOS
NO VÍDEO DO MSX

0	VD CL	-	AM ES	b	BR
			COR		COR
			FRENTE		SPRITE
I	SPRIT	O	TELA	P	TELA
	DESLI		PISCA		LIMPA
K	SALVA	L	CARGA	C	LISTA
	DISCO		DISCO		DISCO
	SEQ.		SEQ.		VD PT
M	SEQ.		REDUZ		
	PAUSA		VELOC		MENU
			FUNÇÃO		

É o único sistema que permite a montagem de uma série de efeitos especiais no vídeo e reexecutá-los automaticamente, gerando uma sucessão de aparições como se fosse um filme editado num stúdio de vídeo profissional.

Suporte técnico total e
direta com o Autor Carlos dos Santos.
Cx. 7080 - CEP 20230 - Rio de Janeiro

Nenhum revendedor ou representante
está autorizado ou licenciado pelo Autor
a comercializar o Sistema MSX-Vídeo.

Aplicações: Lazer, Revistas, Cursos e
Comerciais em discos. Vídeo hobby ou
profissional p/ vinhetas ou propaganda.

RODA EM QUALQUER MSX NACIONAL OU IMPORTADO!

Listagem das rotinas "Por dentro da interface de drive" (continuação)

```

PRXNOM2: LD (PONTNOM), DE
LD DE, (PONTNOM)
LD A, (PONTSET)
AND A
CALL Z, PRXNOM3
RET C
CP #FF
JP Z, PRXNOM6
LD HL, (PONTATL)
LD A, (HL)
AND A
JP Z, PRXNOM6
LD DE, NOMCMP
CALL CMENOM
JP C, PRXNOM4
PUSH HL
PUSH HL
LD DE, (PONTNOM)
LD BC, 11
LDIR
POP HL
LD BC, 32
ADD HL, BC
CALL PRXNOM5
POP TY

```

; ee atributo não permiti-
tir, pula nome

```

LD A, (IX+11)
AND #0A
JP NZ, PRXNOM2
LD DE, (PONTNOM)
DEC DE
XOR A
AND A
RET
PRXNOM3: LD A, (FLGPRX)
CP #FF
RET Z
LD (PONTATL), DE
PUSH DE
LD A, (FCB)
DEC A
CALL LTRQDSC
POP HL
RET C
PUSH HL
LD IX, (PONTSUB)
LD L, (IX+12)
LD H, (IX+13)
CALL CONVCIT
POP HL
LD BC, (FORMAT)

```

```

LD A, (FCB)
DEC A
AND A
CALL PHYDIO
RET C
LD A, #FF
XOR A, (FLGPRX), A
RET
PRXNOM4: LD IX, PRXNOM2
PUSH IX
PRXNOM5: LD (PONTATL), HL
RLCA, (TAMCLT+1)
RLCA
RLCA
DEC A
LD C, A
LD A, (PONTSET)
INC A
AND C
LD (PONTSET), A
RET
PRXNOM6: XOR A
LD A, #FF
LD DE, (PONTNOM)
DEC DE
RET
DEFB 0
PONTSET: DEFB 0
PONTATL: DEFW 0
PONTNOM: DEFW "???????"
NOMCMP: DEFW "?????"
NOMSUBA: DEFB 0, 0, 0, 0, 0, 0
DEFB 0, 0, 0, 0, 0, 0
DEFW 0
NOMSUBB: DEFB 0, 0, 0, 0, 0, 0
DEFB 0, 0, 0, 0, 0, 0
DEFW 0
NOMSUBC: DEFB 0, 0, 0, 0, 0, 0
DEFB 0, 0, 0, 0, 0, 0
DEFW 0
NOMSUBD: DEFB 0, 0, 0, 0, 0, 0
DEFB 0, 0, 0, 0, 0, 0
DEFW 0
PONTSUB: DEFW NOMSUBA

```

; Rotinae básicas para la-
bel (volume) de diretório

; Pega label do diretório

```

PEGLAB: CALL LODDIR1
JP C, ERRGER
LD IX, DIRET
PEGLAB1: LD A, (IX+0)
AND A
JP Z, ERRGER
CP #E5
LD Z, PEGLAB2
LD A, (IX+11)
CP 8
SCF
RET Z
PEGLAB2: LD DE, 32
ADD IX, DE
JP PEGLAB1

```

; Guarda label no diretório

```

GUALAB: PUSH HL
CALL PEGLAB
JP NC, GUALAB1
CALL C, GUALAB2
CALL LODDIR1
JP C, GUALAB3
CALL PRCESP
JP C, GUALAB3
GUALAB1: POP HL
POP DE
LD BC, 11
LDIR
EX DE, HL
LD (HL), 8
JP SAVDIR1
GUALAB2: RET Z
GUALAB3: POP HL
JP ERRGER

```

```

CLUSTER: DEFW 0
DATARO: DEFW 0
ENTARO: DEFW 0
LOWTAM: DEFW 0
HITAM: DEFW 0
POSNOM: DEFW 0
POSSEO: DEFW 0
POSCE: DEFW 0
PONTFUP: DEFW 0
ATRARO: DEFB 0
ESPGAS: DEFW 0
GNSET: DEFB 0

```

MSX FORÇA

PROMOÇÃO

- Compre 10 jogos MSX 1 normal, pague Cr\$ 2.000,00 e leve 2 grátis a sua escolha.
- Aplicativos Profissionais: Desktops, Planilhas, Bancos de Dados, Editores Gráficos, programas para aberturas de vídeo, Folhas de Pagamento e muitos outros.
- Solicite o seu catálogo inteiramente grátis.

COMMODORE AMIGA

- JOGOS - Cr\$ 500,00 por disco
- UTILITÁRIOS - Cr\$ 1.000,00 por disco

MASTER CODER MASTER PROTECT MASTER BUFFER
Cr\$ 9.000,00 Cr\$ 20.000,00 768
Cr\$ 15.000,00

NOVIDADES

JOGOS MSX 1

- SUPER MARIO
 - 1942
 - FLIGHT SIMULATOR
 - DAIVA STORY IV
 - MEHA PHOENIX
 - ZONA D
 - SPACE COMBAT
 - AUTO CRASS
 - GENGIS KHAN
 - CHASE HO (COMPL)
 - TARTARUGAS NINJA
- Cr\$ 250,00 CADA (disco não incluso)
* D-DISCO

JOGOS PARA MSX 2 (720K)

- XAK II (5D*)
 - XAK III (4D)
 - SOLDIER OF FISLA
 - MID GARTS (6D)
 - PIPELINE DE GORBY
 - EMERALD DRAGON (5D)
 - FRAY (5D)
 - D.C. CONNECTION 1 (1D)
 - D.C. CONNECTION 3 (1D)
 - RANDAR 3 (5D)
 - CRIMSON 3 (3D)
- Cr\$ 300,00 por disco (disco não incluso)

DAPTAÇÕES PARA 360K

- PIPELINE DE GORBY (2D)
 - NYANCLE RACING (2D)
 - PACMANIA (2D)
 - COLUMNS (2D)
 - UNDEADLINE (2D)
 - GRAPH SAURUS (2D)
 - TETRIS (2D)
 - FEED BACK (2D)
 - ALESTE 2 (6D)
 - FIRE HAWK
 - YOUMA KORIM (3D)
- Cr\$ 200,00 por disco (disco não incluso)

MSX FORÇA

Rua Pedro Américo 378/07 - Catete
CEP 22.211 - Rio da Janeiro - Tel.: (021) 245-9265

CPU CLUB DO LEITOR

PHELIPE LUIZ DO NASCIMENTO
000.008.91

CLUBE DO LEITOR O CARTÃO DO MSX

*Se você ainda não tem um cartão,
faça logo a sua assinatura da CPU e
receba o seu.*

A&R COMPUTERS

05% na compra de suprimentos, jogos e
periféricos
10% na compra de aplicativos e utilitários

ABBA COMPUTADORES

10% na compra de jogos e aplicativos
05% na compra de periféricos e suprimentos

BITCENTER INFORMÁTICA

10% em serviços de manutenção

CHAMPION SOFTWARE

10% na compra de jogos

CIBERTRON ELETRÔNICA

15% na compra de softwares

CONECTOR IND. E COM.

05% na compra de kit de drive p/ MSX

DRAWLINE SOFTWARE

05% na compra de periféricos
10% na compra de jogos, suprimentos, apli-
cativos e utilitários
15% na compra de softwares em geral

EDITORA ALEPH

15% na compra de software

GAME OF TIME

10% de desconto em geral

HOT CENTER

05% na compra de periféricos
10% na compra de softwares em geral

INFORTELES

05% de desconto em geral

LEGION SOFTWARE

10% em todos os produtos

LIFTRON INFORMÁTICA

07% na compra de kit de drive p/ MSX

LIVRARIA CIÊNCIA NOVA

15% na compra de livros
10% na compra de suprimentos

MARLEY SOFT COM. IND.

10% na compra de jogos
05% na compra de revistas

10% na compra de softwares em geral

MARSOFT INFORMÁTICA

10% na compra de revistas, periféricos e
suprimentos
20% na compra de aplicativos e utilitários
30% na compra de jogos

MEGA HOUSE

10% na compra de softwares em geral
(MSX, APPLE, PC e AMIGA) e em manu-
tenção de micros e periféricos

MSX FORÇA

10% na compra de aplicativos e utilitários

MSX e PC SERVICE

10% na compra de revistas, periféricos, su-
primentos, aplicativos, utilitários e soft-
wares em geral
10% na compra de PC XT/AT
20% nos cursos
30% na compra de jogos

MSX INFORMÁTICA

10% em hardware, nos softwares de outras
empresas, na assistência técnica e suprime-
ntos.
20% de desconto em seus softwares

NEMESIS INFORMÁTICA

10% em seus produtos

NEWDATA

05% nos produtos de representação / reven-
da
10% nos produtos Espacial Eletrônica
20% nos seus produtos

OCCIDENTAL SCHOOLS

10% de desconto nos cursos de informática
e eletrônica por correspondência

PAULISOFT INFORMÁTICA

10% na compra de softwares (exceto pro-
moção)

PRICESS INFORMÁTICA

05% na compra de periféricos e cartuchos/
Computer Help Informática
10% na compra de softwares em geral

RECURSOS DIGITAIS

05% na compra de periféricos
10% na compra de softwares de outras em-
presas
30% na compra de softwares da Redi

RK SOFT

10% na compra de livros, revistas, periféri-
cos e suprimentos
50% na compra de jogos, aplicativos, utili-
tários e softwares em geral.

SOFTCENTER INFORMÁTICA.

05% na compra de periféricos
10% em acessórios e qualquer serviço de
manutenção
20% na compra de softwares em geral

SOFT DESIGNS

15% na compra de softwares e serviços

SOFTNEW INFORMÁTICA

05% na compra de suprimentos e periféricos
10% na compra de jogos e livros
20% na compra de softwares em geral
30% na compra de aplicativos e utilitários

SOLAR INFORMÁTICA

05% na compra de hardware & equipamen-
tos
15% na compra de softwares

TACO SOFTWARE Ltda.

05% na compra de periféricos
10% na compra de jogos, suprimentos, apli-
cativos, utilitários e softwares em geral

TALL COMUNICAÇÕES

10% na compra de periféricos e softwares
em geral

TOQUEBYTE INFORMÁTICA

10% de desconto em seus produtos

W & J INFORMÁTICA

05% na compra de livros, periféricos e su-
primentos
10% na manutenção de micros e periféricos
15% na compra de jogos, aplicativos, utili-
tários e softwares em geral

MATE A CHARADA

ATENÇÃO

Essa você não pode deixar passar!

Agora sua assinatura pode ser parcelada em até duas vezes. Se preferir pagar à vista, você receberá como brinde um dos programas abaixo relacionados, a sua livre escolha.

MSX

- ☐ **PROFESSIONAL PAINT** - O estado da arte em Edição Gráfica. O melhor Editor Gráfico já feito para o MSX. Possui recursos como aumento e diminuição de shapes, animação com cores, rotação de shapes em 90 graus, etc.
- ☐ **PROFESSIONAL DATA RETRIEVE** - Uma nova filosofia em Banco de Dados. Manuseie as fichas como num microfilme. Totalmente redifinível pelo usuário. Busca por qualquer campo definido, utilizando também sub-strings. Ordenação por qualquer campo. Quantidade de registros limitada apenas pela capacidade do disco. Vários formatos de Impressão.
- ☐ **PROFESSIONAL PUBLISHER** - Utilitário que permite a criação de páginas, misturando textos e gráficos.

AMIGA

- ☐ **HITEK MUSIC PROGRAMS** - Conjunto dos melhores programas para a criação e edição de músicas e trilhas sonoras no Amiga.
- ☐ **HITEK FONTS** - As melhores fontes de letras projetadas para quem tem apenas 1 Mb de memória.
- ☐ **HITEK CLIP SOUNDS** - Os efeitos sonoros ideais para as suas trilhas de animação. Samples de alta qualidade.

NOTA: A empresa HITEK Computação, Sistemas e Editora Ltda., proprietária dos programas acima citados se responsabilizará pela remessa do programa escolhido por você. Só terá direito a receber um dos programas já mencionados como brinde, bem como parcelar em 02 vezes, aqueles que efetuaram a assinatura válida por 12 edições. Se preferir em disputa da 3 1/2 acrescente Cr\$ 3.000,00.

MEUS DADOS

Desejo efetuar a assinatura da revista CPU. Para tal, estou enviando cheque nominal à Bonus Rio Editora Ltda., Av. N. S. de Copacabana, 605/404 - Copacabana - CEP 22040 - Rio de Janeiro - RJ, ou Vales Postal (pagável na agência Copacabana) no valor de:

- ☐ Cr\$ 83.400,00 por assinatura válida por 12 edições
- ☐ Cr\$ 41.700,00 por assinatura válida por 06 edições
- ☐ Cr\$ 20.800,00 por assinatura válida por 03 edições

Nome _____ Tel _____
Endereço _____ Cidade _____
Beiró _____ CEP _____
Estado _____
Dados do equipamento _____

Importante:

Para efetuar o pagamento de sua assinatura em duas vezes, envie dois cheques de valores idênticos. Um será depositado no ato do seu recebimento. O outro só será depositado 30 dias após. Para pagamento à vista, envie cheque nominal ou vale postal no valor integral da assinatura.



- E + A

UM BOM
ENTENDEADOR
DE



BASTA



É HORA DE ASSINAR CPU

Amigos de CPU/MSX,

Primeiramente gostaria de parabenizá-los por esta genial revista e pelo PROJETO HARDWARE.

Depois de ler várias vezes todas as partes do projeto, resolvi colocar em prática sua primeira parte. Contente com os resultados, comecei a trabalhar na segunda parte (o que causou muita dor de cabeça). Infelizmente, depois disso, aconteceu algo de estranho em meu micro. Agora, quando o ligo, nada aparece e, para enxergar os caracteres, tenho que ir ao BASIC e digitar "COLOR 15" seguido de RETURN para voltar a enxergá-los.

Por isso, gostaria que fossem respondidas as seguintes perguntas:

1 - Isso já ocorreu com algum outro leitor de CPU?

2 - Esse erro é em qual chip? No VDP-9128?

3 - Esse erro é em função do projeto ou é do micro?

4 - Qual é a solução para o problema?

5 - Que tipo de livro devo consultar para ter mais informações para trabalhar no PROJETO HARDWARE.

Antes de terminar, gostaria de fazer um pedido: se algum leitor estiver desenvolvendo algum projeto com base no artigo "Projeto Hardware", por favor entre em contato comigo.

*Marcelo dos Santos Santana
Rua Guarujá do Sul, 51 - Oswaldo Cruz
21351 - Rio de Janeiro - RJ*

Prezado Marcelo,

Parabenizo-o pelo seu sucesso inicial, mas, realmente, considero muito estranho o fato ocorrido a seu micro. De fato, aliás, é a primeira vez que ouço tal relato.

Não acredito que a causa do mal funcionamento possa ter sido a placa do projeto, uma vez que não passei por este problema. Acredito que seja apenas uma infeliz coincidência.

Mas voltando ao problema, podemos supor que o defeito não se encontra no VDP, pois basta um comando para reinicializá-lo. Ora, se é isso que falta, podemos concluir que o defeito deve se encontrar na ROM, isto é, no BIOS, onde estão as rotinas de inicialização do computador. É possível que, de alguma forma, o código ali tenha sido danificado e não corresponda mais ao que era antes. De qualquer maneira, acredito que seria melhor enviar o micro a uma assistência técnica, pois lá existem os meios de descobrir a causa deste problema.

Quanto aos livros, não tenho conhecimento que exista algum, mas posso dar uma dica. Procure as especificações do 8255 nos manuais técnicos da Intel. Lá existem algumas aplicações e boas idéias.

Aproveitando o espaço, também gostaria de convocar os leitores de CPU que estejam desenvolvendo outros projetos com base no PROJETO HARDWARE, que venham divulgá-los em CPU.

Atenciosamente,

Sérgio Duric Calheiros



A solução dada pelo Sr. Luiz André Cavalcanti para adaptar o Robocop ao Plus, conforme CPU 24, não funciona, pois há um erro nos itens 4 e 7 (alterando com o Hello). Ao invés de uma alteração, devem ser feitas duas.

Em apoio ao trabalho desenvolvido pelo Sr. Luiz, complemento sua solução:

Item 4 (setor 143): Selecionar "EDITAR". Teclar SPACE. Selecionar "EDITAR UM SETOR". Teclar SPACE.

Selecionar o setor 143. Para isso, acionar a SETA PARA DIREITA até que o contador chegue a 140 e SETA PARA CIMA até o contador chegar a 143. Teclar SPACE. Aguardar os quadros aparecerem. Teclar CONTROL A duas vezes. Teclar SETA PARA BAIXO treze vezes. O cursor deverá estar sobre o 3 de "31". Teclar SETA PARA DIREITA duas vezes. O cursor deverá estar sobre o primeiro 0 do primeiro "00". Digitar FE. Digitar FF. Teclar CONTROL G para gravar as alterações. Teclar ESC.

Item 7 (setor 158): Selecionar "EDITAR". Teclar SPACE. Selecionar "EDITAR UM SETOR". Teclar SPACE. Selecionar o setor 158 como indicado no item anterior. Teclar SPACE. Aguardar aparecerem os quadros. Teclar CONTROL A. Teclar SETA PARA BAIXO nove vezes. O cursor deverá estar sobre o 2 de "21". Teclar SETA PARA DIREITA oito vezes. O cursor deverá estar sobre o primeiro 0 do "00". Digitar FF. Digitar OF. Teclar SETA PARA BAIXO cinco vezes. O cursor deverá estar sobre o E do "ED". Teclar SETA PARA ESQUERDA quatro vezes. O cursor deverá estar sobre o primeiro 0 do "00". Digitar FF. Digitar OF. Teclar CONTROL G para gravar as alterações. Teclar ESC.

Reset para o micro e comece a jogar.

Valter da Silva - Rio de Janeiro



Gostaria de tirar dúvidas de alguns jogos, que acredito serem dúvidas de vários outros leitores.

Wonder Boy: Na segunda fase, quando existem vários andares para pular, há um andar que fica muito alto e a distância é grande, por isso não consigo passar. Como faço para passar desta fase?

Alcatraz: Gostaria de descobrir as

palavras-chaves e mapas deste jogo, pois existem fases que não consigo passar. Algumas são: parte da cadeira elétrica, sala escura e do guarda.

Batman the movie II: Neste jogo não consigo passar da segunda fase, isto é, da fase do batmôvel. Devo virar sempre que a seta indica que devemos virar ou devo seguir em frente? Se devemos virar em determinadas jogadas, em quais delas devemos entrar?

Elite: Existe alguma técnica especial para jogá-lo?

Indiana Jones I: Não consigo passar a parte da girafa, porque, quando vou pegar a cruz do coronado não dá para pegar a corda ao pular, pois é muito curta. Como faço para passar dali?

Jaws: Como fazer para passar pelo tubarão? Devo matá-lo? Como?

Gostaria também de pedir as modificações dos programas Double Dragon I e II, Chase H. Q., Smurf's e Rambo III, tal como feito no jogo Robocop, pois nós usuários do PLUS deixamos de jogar excelentes jogos por problemas de incompatibilidade!

Rodrigo Guerra Martins
Rua Guaiúba, 242 - Interlagos
São Paulo - SP



Sou técnico em eletrônica e tenho um Hotbit. De uns tempos pra cá, surgiu um pequeno defeito. Quando ligo o micro e o mesmo esquenta, a tecla "D" dispara. Estou suspeitando do 7445, mas não queria mexer na placa sem ter certeza.

Solicito aos leitores que já tiveram este mesmo problema que me ajudem a resolver.

José A. Souza
Rua Feo José da Silva, 30
75180 - Silvânia - GO

Possuo um computador MSX 1.0, drive DDX de 5 1/4, impressora Elgiu Lady 80 e uma MEGARAM GAME DDX. Possuo vários programas para MSX. Gostaria de manter um intercâmbio de informações e programas com os demais usuários de micros MSX. Prometo responder a todas as cartas.

Émerson Renato Cavallari
Rua Fioravante Sicchieri, 790
14160 - Sertãozinho - SP



Gostaria de comunicar-me com outros leitores sobre a troca de mails. Maudem-me a relação dos que têm e dos que querem. Minha configuração é de um Hotbit 1.2, drive de 5 1/4 com interface Microsol e uma impressora. Responderá a todos que me escreverem com a maior brevidade possível.

Vitor Vasconcelos Araújo Silva
Rua Conselheiro Dantas, 6
30480 - Belo Horizonte - MG



Gostaria de me corresponder com usuários que possuam drive de 3 1/2 para troca de programas. Informo, também que consegui chegar ao final do jogo After the War I, porém estou tendo dificuldades em terminar os jogos Tnareg, Cosmic Shrieff e Goonies.

Felipe Cezar B. de Freitas
Rua Sta Maria Mazarello - Vila Militar
12400 - Pindaamonhangaba - SP



Possuo um Expert 1.1 com drive de 3 1/2, impressora Lady 90 e vários programas.

Se possível, pediria aos que souberem manejar o Graphos 3 Prô e o Turbo Pascal a entrar em contato comigo.

Dimas André Milcheski
Rua Rolando Malncelli, 197 - Centro
89460 - Cauoinhas - SC



Deixo meu endereço a fim de trocar programas de MSX 1 e 2. Quem se interessar, envie lista de programas disponíveis para primeiro contato.

Posso gravar em 3 1/2 e 5 1/4.

Marcelo Nogueira e Gontijo
Rua Prof. Ismairo Ferreira, 771 - Porto Velho
35500 - Divinópolis - MG
Tel.: (037) 221-3086



Possuo um Expert 2.0 com drive de 360 Kbytes e cartucho MEGARAM. Gostaria de me corresponder com pessoas que tenham ou não MSX 2. Tenho muitos macetes de jogos aplicativos. Prometo responder todas as cartas.

TUDO PARA MSX E PC

MSX

HARDWARE

- Drive DDX 3 1/2 E 5 1/4
- Mega Game 256
- Megaram 256, 512 e 768 Kb DDX
- Kit de Transformação p/ 2.0 e 2.0+
- Memory Mapper DDX
- Impressora
- Monitor

Software

- Jogos e Aplicativos
- O maior arquivo do Brasil, originais e domínio público

PC

HARDWARE

- PC XT, 2 drives, monitor, teclado W30
- Impressoras
- Winchester
- Modem
- Mouse
- Scanner
- Monitores CGA/VGA

- TV especial (transforma-se TV colorida em monitor colorido CGA)

SOFTWARE

- Jogos e aplicativos

DIGISON
S O F T H O U S E

Fone (0186) 61-2687
Av. Marechal Floriano 1220
Guararapes - SP - CEP 16700

**Solicite catálogo
grátis para
PC ou MSX**

TROCAS

Paulo César Duulop Roxo
Rua José Cândido, 70 - Corrêas
25720 - Petrópolis - RJ



Gostaria de trocar cópias de jogos para DD Plus. Gostaria também de saber como pegar a chave vermelha no jogo Streaker.

Cristiane Corrêa
Rua Alexandre Gasparini, 611/101 - Fundos - Marechal Hermes
21610 - Rio de Janeiro - RJ



Tenho um Expert 1.1, drive Racinec de 5 1/4 e impressora Lady 80. Tenho especial interesse em aplicativos gráficos, musicais e clubes.

Estou à procura do manual do Turbo Pascal e sobre informações do FM PAC.

Gilmar da Silva
Rua Aguinaldo de Macedo, 37 - Jardim Oliveiras
13043 - Campinas - SP



Com a recente aquisição de um DD Plus, quase não possuo softs. Gostaria de receber cartas de outros maníacos em MSX para troca de informações.

Prometo responder com a maior brevidade possível. É importante salientar que aqui no estado do Tocantins quase não dispomos de material.

Helder Alves Salgado
Av. dos Girassóis s/n
Instituto de Criminalística
77000 - Palmas - TO



Gostaria de entrar em contato com usuários de qualquer MSX para trocar-me dicas e programas

Luiz Gustavo Baptista
Av. Bagé, 66 - Petrópolis
90000 - Porto Alegre - RS



Deixo meu endereço para trocar dicas e informações em geral.

João Paulo Belo de Araiço
Rua das Melancias 40/201 - Planalto
31760 - Belo Horizonte - MG



Possuo um MSX 2.0, drive de 5 1/4 e impressora Lady 80.

Possuo uma versão do jogo ELITE para disco que tem pilotos com mais de 1.3000.000 créditos.

Darei preferência aos leitores do Rio de Janeiro.

Marcelo da Silva Cutin
Rua Rui Vaz Pinto 285/103 -I. do Gov.
21931 - Rio de Janeiro - RJ



Possuo em Expert DD Plus e tenho interesse em manuais. Possuo diversos, mas preciso do manual do Draw Paint. Se alguém tiver uma cópia deste manual, escreva.

Luiz Rogério Wittmann
Rua Benjamin Motta, 168 - Santo Amaro
São Paulo - SP



Tenho um MSX 2.0, drive de 5 1/4 de 360 e 720 K, impressora Elgin, MEGA-RAM, FM PAC e cerca de 500 jogos e muitos aplicativos.

Gostaria de me corresponder com usuários de MSX 1 e 2.

Emílio Tarifa Gavilim
Rua Pres. Getúlio Vargas, 240 - Centro
08600 - Suzano - SP

Construa seu Filtro de Acentuação

Temos observado que uma grande dificuldade que vários leitores enfrentam no uso da impressora é a obtenção dos caracteres acentuados. Com efeito, muitos nos escrevem relatando problemas de acentuação e solicitando informações de como escrever em bom português nos mais diversos modelos de impressoras nacionais ou importadas. Como resposta a estes leitores, veremos, neste artigo, um apanhado geral das dúvidas que nos chegam. Apresentaremos também uma rotina de acentuação para qualquer impressora, o que certamente será útil a todos.

Representação de Caracteres

Para que o micro e seus periféricos consigam representar os mesmos caracteres, é necessário que exista uma padronização, de modo que todos os equipamentos falem a mesma "língua". Por este motivo, a indústria de microcomputadores e periféricos adotou o padrão ASCII (American Standard Code for Information Interchange), para uniformizar esta representação de caracteres. O padrão ASCII foi adotado, pois conta com 7 bits de informação, o que era muito próprio aos primeiros microprocessadores de 8 bits.

A esta altura, você deve estar pensando que houve algum erro de tipografia, quando afirmei acima que o padrão ASCII conta com 7 (sete) bits, já que é de amplo conhecimento que os microcom-

putadores atuais trabalham com 256 caracteres, empregando o código ASCII. Ora, com 7 bits conseguimos representar apenas 128 caracteres (2^7), onde estão os outros 128 caracteres? É claro que a resposta está no bit suplementar, que permite a expansão para 256 caracteres (2^8).

Outros padrões de representação de caracteres existentes são o Baudot de 5 bits, o BCDIC (Binary Coded Decimal Interchange Code) de 7 bits e sua versão estendida EBCDIC (Extended BCDIC) de 8 bits. Na verdade, a tabela EBCDIC, velha conhecida dos que trabalham com computadores de grande porte da IBM, também poderia ser adotada nos micros, mas tanto o BCDIC quanto esta sua versão estendida, são propriedade da IBM. Aliás, o código ASCII de 8 bits é também chamado de ASCII estendido.

Tabelas ASCII

A tabela ASCII padrão é mais ou menos uniforme em todos os equipamentos (micros e periféricos), pelo menos no que toca aos seus primeiros 128 caracteres, ou seja, nos caracteres representados pelos seus primeiros 7 bits. Repare que estes caracteres correspondem aos códigos de 0 (Null - nulo) até 127 (Delete). Eventualmente, podem existir pequenas alterações em relação à padronização empregada, como por exemplo, a troca da representação do caracter "#" (cerquilha) pelo caracter "£" (Libra) na posição 35 da tabela. Se desconsideramos estas

Carlos
Alberto
Herszterg

raríssimas diferenças, todos os equipamentos trabalham com os mesmos caracteres entre 0 e 127, de modo que a comunicação entre o micro e seus periféricos é realizada sem problemas. O mesmo não se pode dizer a respeito dos outros 128 caracteres, de códigos 128 a 255.

Ao mesmo tempo que adotou os 128 caracteres iniciais da tabela ASCII, a indústria deixou livre a representação dos outros 128 caracteres correspondentes a adição de um bit nos códigos. Se por um lado, esta liberdade é útil para a representação dos caracteres próprios a uma determinada língua (Português, Espanhol, Alemão), por outro lado traz uma série de diferenças de um fabricante para outro, no que tange à uniformização da tabela estendida. Mesmo em países de mesma língua, há diferenças no posicionamento de caracteres ou dos símbolos gráficos.

No Brasil, por incrível que pareça, o que não falta é padronização. O único problema é que existem, pelo menos, 3 padrões diferentes, Ivanita, ABICOMP e ABNT (BRASCII) que contam com todos os caracteres acentuados. Já os equipamentos importados, contam, quase sempre, com uma tabela de caracteres dedicada à linha IBM-PC que, apesar de não ser padronizada, possui muitos caracteres acentuados.

Em se tratando de impressoras, finalmente, tudo que foi discutido acima é válido. Entretanto, existem alguns modelos que não possuem nenhum caracter da língua portuguesa, mas que permitem que sejam criados, através da sobreposição de dois caracteres. Por exemplo, as letras acentuadas podem ser criadas imprimindo-se a letra e, por cima desta, o acento, ou vice-versa. Este efeito é obtido por meio do caracter de retrocesso (BS - 08 ASCII), como veremos mais adiante.

Impressoras antigas, como a série MT-130, Elgin Lady (de 132 colunas) e ECODATA, além de não possuírem os caracteres acentuados, não dispõem do caracter de retrocesso, de modo que a acentuação nestes modelos é bastante problemática. Para os que possuem estas impressoras, advirto que nenhum programa apresentado aqui ou em outras publicações trará resultados. Na verdade, a solução existe, mas como a grande maioria das impressoras dispõem ao menos do retrocesso, deixo a apresentação da solução deste problema para outra ocasião.

Tabelas e Impressoras

Quando o MSX surgiu no país, através do EXPERT e do HOT-BIT, houve, inicialmente, um grave problema de compatibilidade entre suas tabelas. Enquanto o HOT-BIT 1.1 dispunha de uma tabela completa e bem organizada, o EXPERT

Coder ★★ Protect ★★ Buffer

A Série Master da Empire Informática

MASTER CODER: Cr\$ 7.500, criptografa e codifica arquivos binários e protege contra o uso indevido. **MASTER PROTECT:** Cr\$ 20.000, super protetor de arquivos binários ou .COM, tornando-os incoпиáveis, até mesmo com os melhores copiadores da linha PC. trava definitivamente o disco. **MASTER BUFFER:** Cr\$ 15.000, super copiador que utiliza a "MEGARAM 768", para micros MSX 2.0. Copiador multifuncional. **TODO O PACOTE:** 4 discos, Cr\$ 35.000.

Pedidos: Envie cheque nominal a: Rogério Bello dos Santos (Cobra Software - SP), Rogério Vicente Peixoto Gomes (MSX Força - RJ) ou Ricardo de Lara Mello (A & R COMPUTERS - SP).

1.0 sequer obedecia a tabela ASCII padrão, pois os caracteres "ç" e "Ç" ocupavam as posições dos caracteres "s" e "S". Tão grave quanto isto, esta versão não possuía muitas vogais maiúsculas acentuadas. Na verdade, a tabela do EXPERT 1.0, tentava ser parecida com a do IBM-PC, o que foi um grave erro.

Algum tempo depois, a Gradiente e a Sharp entraram em acordo quanto à tabela, seguindo a padronização ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas). Desta maneira, os MSX nacionais passaram a contar com um padrão nacional, conhecido como ABNT ou BRASCII, possuindo a vantagem suplementar de continuar trabalhando também com o padrão MSX. Com estas tabelas padronizadas, surgiram então o EXPERT 1.1 e o HOT-BIT 1.2.

Se você possui uma impressora capaz de responder à tabela ABNT, não precisará de nenhum programa para acentuar corretamente. As impressoras que possuem o conjunto de caracteres ABNT são a Olivia, a Grafix-MTA/GLX e a Lady-80/90. Algumas cartas, já respondidas, que nos chegaram, pediam esclarecimentos sobre a acentuação nestas impressoras. Neste caso, a solução pode ser resumida em três palavras: configure as chaves.

Na maioria dos casos, estas impressoras possuem um pequeno painel com, pelo menos, quatro microchaves (do tipo liga-desliga) que configuram o funcionamento da mesma. Duas delas são usadas para determinar o estilo das letras (qualidade-carta e caracteres comprimidos), enquanto as outras duas selecionam a



**EXCLUSIVO SERVIÇO DE
POSTAGEM E ENTREGA
EM DOMICÍLIO EM 24
HORAS**

JOGOS EM GERAL

1.1	= Cr\$ 100,00
1.1 of MEGA	= Cr\$ 200,00
2.0 of 360 Kb	= Cr\$ 200,00
2.0 720 Kb	= Cr\$ 300,00
DRIVES	
360 Kb	= US\$ 70,00
720 Kb	= US\$ 90,00
1.2 MB	= US\$ 95,00
1.44 MB	= US\$ 95,00
IMPRESSORAS	
EPSON/CITIZEN	= US\$ 320,00
COLORIDA	= US\$ 390,00

HITEK	Ppoint Letters #1	Gradius Files 1 e 2
Professional Paint	Ppoint Pedrões	Project Tools
Turbo	NEMESIS	Program Tools
Animador 3D	Flash Basic	Open Informática
Color Cycling	Compiler	Open News
Screens #1	Turbo Graph	BKP Soft
Ppaint	Gradius Music	BKP DOS 2.0
Color Fonts #1	1 e 2	

Equipamentos para MSX e PC - Gravação em 5 1/4 e 3 1/2
Atendemos de seg. e sex. das 10 às 17 hs e 23 às 24 hs e
sab. e dom. das 10 às 18 hs
Mande um disco e receba catálogo grátis!

NOVIDADES

JOGOS MSX 1	JOGOS ADAPTADOS	JOGOS MSX II 720 KB
CHASE H.Q. (COMPL.)	MSX 1 SEM MEGA	ADAPTADOS P/ 360 Kb
AUTO CRASS	1942	DISC STATION 1 (2)
ZONA 0	DAIVA STORY IV	YOUMA KORIN (3)
GENIS KHAN	FANTASY ZONE	FIRE HAWK- THEX II (4)
SPACE COMBAT	FINAL ZONE	GREATEST DRIVER (4)
MITSUME GATORU	FLIGHT SIMULATOR	ALESTE 2 (6)
(MEGARAM)	HYDLIDE II	ALESTE OUT VRS. (2)
SUPER MARIO BR OS 3	MIRAI	COLUMNS (2)
MEGA PHOENIX	SUPER LAYDOCK	TETRIIS (2)
DRAGON SLAYER IV	VAXXOL	PRINCESS (3)
(MEGARAM)		SA-2-RI (2)
PREÇO: 150,00 CADA	PREÇO: 200,00 CADA	PREÇO: 200,00 CADA

Digitalizador de Imagem e Som	= US\$ 160,00
para MSX I e II	= US\$ 180,00
Frequencímetro	= US\$ 65,00
Capacímetro	= US\$ 190,00
Gravador de Eprom	= US\$ 30,00
Mega Assembler Plus	= US\$ 30,00
Alarme residencial e Comercial	= US\$ Consulte
Relógio Interno para MSX I	= US\$ 30,00
Projetamos qualquer hardware para MSX.	
Distribuidor exclusivo Wellington & Maia inf.	

OVER SOFT INFORMATICA
Rua Moréia, 286/405 Fundos - Inhaúma
CEP: 20.761 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 593-3113

tabela de caracteres a ser usada. A configuração das chaves deve ser feita com a impressora desligada, e de acordo com o manual, nas respectivas posições que selecionem a tabela ABNT ou MSX/BRASCIL.

Vale ressaltar que somente nestas impressoras, a configuração das chaves proporcionará acentuação direta, sem a necessidade de artifícios ou programas de compatibilização.

Algumas versões destas impressoras, aliás, também trabalham com o conjunto de caracteres MSX, o que proporciona o uso de todas os seus caracteres gráficos. Todavia, como os MSX das versões 1.1 e 1.2 estão inicialmente configurados para o padrão ABNT, será necessário alterar um valor na memória, de modo que a saída para impressora seja também compatível com o padrão MSX. Este procedimento consiste em anular a saída ABNT, e é feito, em Basic, da seguinte forma:

POKE &HF417,1

Já outras impressoras que obedecem ao padrão ABICOMP (Associação Brasileira das Indústrias de Computadores e Periféricos) poderão acentuar corretamente, desde que esteja carregado na memória do micro, um pequeno programa que faz a conversão dos códigos a serem impressos, de acordo com os caracteres correspondentes na tabela da impressora. Este programa é conhecido como filtro de impressão ou filtro de acentuação. A grande maioria das impressoras nacionais trabalha com o padrão ABICOMP, e entre elas estão a Mônica, a Emília, a Amélia, a Grafex-GS/MX, Rima-XT e outras.

Nas impressoras importadas, que não contam com todos os caracteres acentuados ou mesmo que não dispõem de nenhum caracter acentuado, a simples conversão dos códigos não será sufi-

ciente. Nestes casos, será preciso simular estes caracteres com auxílio do retrocesso, conforme mencionado. Assim, o caracter "Ç" deverá ser obtido da seguinte forma: imprime-se o "C", o retrocesso e a vírgula. Em Basic ficaria assim:

LPRINT "C";CHR\$(8);",

Repare que são necessários três códigos, no máximo, para todas as situações. A ordem dos caracteres dos extremos não importa, desde que o retrocesso (código 8) esteja entre eles.

Caso sua impressora não possua os conjuntos de caracteres ABNT nem ABICOMP, mas disponha da tabela do IBM-PC, ela deve ser selecionada, por meio das chaves, pois conta com vários caracteres acentuados. Quase todas as impressoras importadas possuem o conjunto de caracteres do IBM-PC, como a Epson-MX/FX, Panasonic, Tandy (Radio Shack) e Citizen. O resultado visual é bem melhor quando os caracteres são oferecidos pela impressora, do que pela sua obtenção via retrocesso.

Construção do Filtro

Se você testou, sem sucesso, as alternativas descritas acima, será preciso, então, construir um filtro de acentuação, que compatibilize a saída do micro com a tabela da impressora, ou mesmo que crie os caracteres acentuados, caso a impressora não disponha destes caracteres.

Na listagem 1, o filtro é apresentado em Assembly, sendo necessário dispor do Assembler M80.COM e do "linker" L80.COM. O programa deve ser digitado em um editor de textos, e salvo com o nome FILTRO.MAC. As instruções para compilação estão na própria listagem.

Este programa contém apenas as instruções de busca e troca de caracteres, sendo necessário incluir os códigos dos caracteres presentes na tabela da impressora. Para reconhecer estes códigos, di-

gite e salve o programa na listagem 2. Repare que na linha 20 há um laço FOR que varia de 128 até 255. Estes limites correspondem, como já vimos, ao trecho estendido da tabela ASCII e, portanto, todos os caracteres acentuados deverão estar nesta área. Rode o programa e guarde a folha com o resultado da impressão dos códigos e caracteres. Esta

folha nos será útil quando estivermos configurando o filtro.

Configuração do Filtro

Para introduzir os códigos da tabela da impressora no filtro, digite o programa apresentado na listagem 3 e grave-o com o nome REDEF.BAS. Este programa poderá ser usado em eventuais correções posteriores, daí a necessidade de tê-lo gravado.

Carregue então o filtro propriamente dito, com o comando **BLOAD "FILTRO.BIN",R** no Basic e rode o programa REDEF.BAS. Quando for solicitado o código a ser alterado, entre com um valor entre 128 e 191 (ou &H80 a &HBF), ou tecla RETURN. Este último procedimento acessa sequencialmente os caracteres da faixa mencionada. A seguir, aparecerão o número deste caracter na tabela MSX entre parênteses e o caracter em si, seguido de três bytes. O cursor se posicionará abaixo do primeiro byte.

Neste ponto, você deverá ter à mão o resultado da impressão produzido pelo programa da listagem 2. Assim, bastará procurar o caracter correspondente e introduzir seu código, teclando RETURN ao fim. Quando o programa se posicionar no segundo e no terceiro byte, tecla RETURN. Caso o caracter apresentado

Listagem 1

```

=====
FILTRO DE ACENTUACO
=====
Para compilar:
MSX - FILTRO
L80 / P:100,FILTRO,FILTRO.BIN/N/E

BLOAD "FILTRO.BIN",R : Ativa e desativa
Carlos Alberto Heisterberg Jun/88
=====
.280

ORIGEM: EQU 0F975H
LPTOUT: EQU 0D960H
NTMSXP: EQU 0F417H
HLPTO: EQU 0FFBCH

HEADER: DB OPEH : Cabeçalho para o
        DW INSTST : comando BLOAD do
        : BASIC
        DW FIM
        DW INSTST

.PHASE ORIGEM : Define código absoluto um ORIGEM

INSTST: LD A,(HLPTO) : Testa se o filtro está na memória
        CP A,0C9H
        JR C,2:INSTST1 : Se já estiver, remove
        LD A,0C9H
INSTST1: LD A,(HLPTO) : Desvia o HOOK da impressora
        LD HL,INSTST : para a rotina do filtro
        LD HL,PTO+1,HL
        LD A,X
        RET (NTMSXP),A : Desativa filtro ABNT

INICIO: CP 80H : Testa se o código é menor que 80H (C)
        RET C : Caso seja, retorna sem converter
        CP 0BFH + 1 : Testa se o código é maior que 8FH (S)
        RET NC : Caso seja, retorna sem converter

        SUB 80H : Faz do código o índice da TABELA
        PUSH DE : Preserva registradores
        PUSH DE
        PUSH HL
        OR A,0 : Coloca o índice em B
        CP A,0 : Testa se o índice é zero
        JR C,0 : Zera os registradores A e H
        LD A,0
        JR 2:CONT : Se o índice foi zero, não ajusta
MULT3: ADD A,1 : Ajusta ponteiro segundo o índice (em B)
        DUNZ MULT3 : soma deslocamento com o endereço da TABELA
        : prepara saída de 3 códigos

CONT: LD A,(HL) : HL ← o deslocamento dentro da TABELA
        DE C : endereço efetivo da TABELA
        ADD HL,DE : soma deslocamento com o endereço da TABELA
        LD B,3 : prepara saída de 3 códigos

LOOP: LD A,(HL) : Carrega reg. A com o código apontado por HL
        CALL LPTOUT : imprime código
        INC HL : aponta para próximo código
        DUNZ LOOP : Repete impressão até que B=0

        POP HL : Repõe registradores
        POP DE
        POP BC
        XOR A
        RET : Volta

TABELA: DB 0 : Três códigos para cada caractere (C S)
        endm

FIM:
DEPHASE
NOP
END

```

na tela não tenha correspondente na impressora, será necessário simulá-lo, através do caracter de retrocesso. Por exemplo, se a sua impressora não possuir o caracter "é", faça assim: Entre o código (0= fim) 130 (130) é 0 0 0 e 8 '

Cabe ressaltar que, se um determinado caracter não tiver correspondente na impressora nem puder ser simulado, será conveniente introduzir um caracter que chame atenção na impressão. Assim o caracter "?" poderá ser colocado, seguido opcionalmente do caracter que emite o Beep (código 7).

Para alterar algum dado que esteja errado, entre com o código do caracter e corrija o erro. A tecla RETURN preserva o dado exibido acima do cursor, desde

que nada tenha sido digitado.

Após a definição de todos os caracteres, finalize a entrada de códigos com a tecla "0". Feito isto, a pergunta "Gravar filtro?" aparecerá na tela. Responda "S" (sim) e uma nova pergunta surgirá, solicitando o nome do filtro. O filtro será gravado com o nome dado e com toda a configuração realizada.

Para testar tanto o filtro quanto os códigos introduzidos, rode o programa da listagem 2, alterando na linha 20 a faixa do laço FOR de 128 a 255 para 128 a 191 e compare o resultado impresso com a tabela ASCII presente no manual do seu micro.

O filtro poderá ser ativado e desativado com o comando:

BLOAD "FILTRO.BIN",R ou com:
DEFUSR=&HF975: A=USR(0).

Repare que, para economizar memória, coloquei o programa no buffer de música. Por este motivo, apesar de ser um contra-senso, algum cuidado deverá ser tomado em relação aos programas que toquem música enquanto imprimem, pois os dados referentes ao andamento sonoro apagarão o filtro da memória.

Apesar do filtro ser carregado através do Basic, qualquer impressão via DOS também sairá devidamente acentuada.

Conclusão

Procurei neste artigo, esclarecer as dúvidas mais frequentes que nos chegam envolvendo problemas de acentuação, como as tabelas ASCII e as características de impressoras nacionais e importadas.

Em outras edições de CPU/MSX veremos outros tópicos relacionados com a acentuação. Caso haja algum assunto que não tenha sido devidamente tratado aqui, ou mesmo se surgirem dúvidas com relação ao material técnico apresentado, escrevam.

Listagem 2

```
10 POKE &HF417,1
20 FOR A=128 TO 255
30 LPRINT USING "### = ";A:LPRINT CHR$
40 NEXT A
```

Listagem 3

```
100 CLS:KEY OFF
110 DEV:INT A Z
120 X=127
130 A=&HF9BB
140 LINE INPUT "Entre o codigo (0=Fim):"
150 IF LEN(C$)=0 THEN C=X+1:GOTO 180
160 C=VAL(C$)
170 IF C=0 THEN 420
180 IF C<&H80 OR C<&HFE THEN PRINT TAB(1
190 "Codigo invalido":PRINT:GOTO 140
200 PRINT TAB(15);"(";X;") " ;CHR$(C):
210 C=C-128)*3+A
220 T=T+1
230 FOR B=C TO C+2
240 PRINT TAB(T);
250 C=CHR$(PEEK(B))
260 AS=ASC(C$)
270 IF AS<31 AND AS<127 THEN PRINT C$; E
280 LPRINT CHR$(127);AS;
290 T=T+4
300 NEXT B
310 PRINT:PRINT
320 T=T+4
330 FOR B=C TO C+2
340 PRINT TAB(T);:PRINT CHR$(&H1E);
350 LINE INPUT C$
360 IF LEN(C$)=0 THEN 390
370 V=VAL(C$)
380 IF V=0 AND ((AS<31 AND AS<48) OR AS
390 THEN POKE B,AS ELSE POKE B,V
400 T=T+4
410 NEXT B
420 GOTO 140
430 PRINT:PRINT
440 INPUT "Gravar novo filtro?":RS
450 IF INSTR("Nn") RS=0 THEN END
460 INPUT "Nome do filtro":NS
470 BSAVE NS,&HF975,&HFA75,&HF975
480 END
```

GOLVELLIUS

Neste jogo, você é um príncipe e deve percorrer oito cavernas secretas, matando seus respectivos monstros e recolhendo os cristais mágicos que se encontram em acessos subterrâneos, também secretos.

O jogo é excelente, com gráficos muito bons, música excepcional e requer um bom nível de raciocínio para a sua conclusão.

O jogo é composto, como dito, por oito cavernas escondidas em 144 salas infestadas de seres indesejáveis (morcegos, fantasmas, cobras etc.) que tentarão impedir que você conclua sua missão. As oito cavernas são, respectivamente: DESVA, CYPA, TALBUR, FOITBUS, WALSO, JESPA, HAIDEE e GOLVELLIUS. Ainda existem 128 subterrâneos onde serão encontrados diversos objetos e seres, que podem ser:

- o amigo RANDAR, que vende a quantidade de energia que você precisar pela bagatela de 150 pontos.
- a FADA INFORMANTE, que lhe dá indicações (escritas em JAPONÊS) de como proceder.
- a FADA COMERCIANTE, que compra sua energia e a vende quando você precisar.
- a ÂNFORA, responsável pelo aumento de sua capacidade de armazenamento de POWER.
- o LIVRO, que aumenta sua capacidade de FIND.
- a BOTA VERMELHA, que faz andar mais rápido.
- a BOTA AZUL, que lhe permite andar na água.
- o ESCUDO AZUL, que facilita sua fuga dos inimigos.

- o ESCUDO AMARELO, similar ao azul, só que mais potente.
- o CRISTAL, que deve ser sempre recolhido após a passagem por cada caverna. Caso o cristal não seja recolhido, os demais subterrâneos não serão liberados.
- a ERVA, que lhe dá energia extra quando você estiver morrendo.
- o ANEL, que torna possível destruir as pedras brancas.
- o COLAR, que serve para liberar novas fases.
- a ESPADA AZUL, que serve para destruir seus inimigos.
- a ESPADA AMARELA, idem só que mais potente que a azul.

A exceção de RANDAR e da FADA COMERCIANTE, todos os outros objetos possuem valores variáveis, indicados na legenda do mapa.

O esquema de compra dos objetos, que possuem seus preços indicados no mapa, foi muito bem bolado. Cada inimigo morto, vale determinado número de pontos no FIND, que pode alcançar um valor máximo, indicado por FIND MAX (tipo um cartão de crédito com o qual você pode comprar até determinado valor). Este FIND MAX pode ser aumentado até 100.000 pontos. Uma boa maneira de aumentá-lo é procurar as salas em que existam seres com alto valor quando destruídos (estas salas estão indicadas no mapa), pois aumentam rapidamente seu "saldo" e oferecem menos risco, uma vez que são em número bastante reduzido os inimigos com os quais você se defronta.

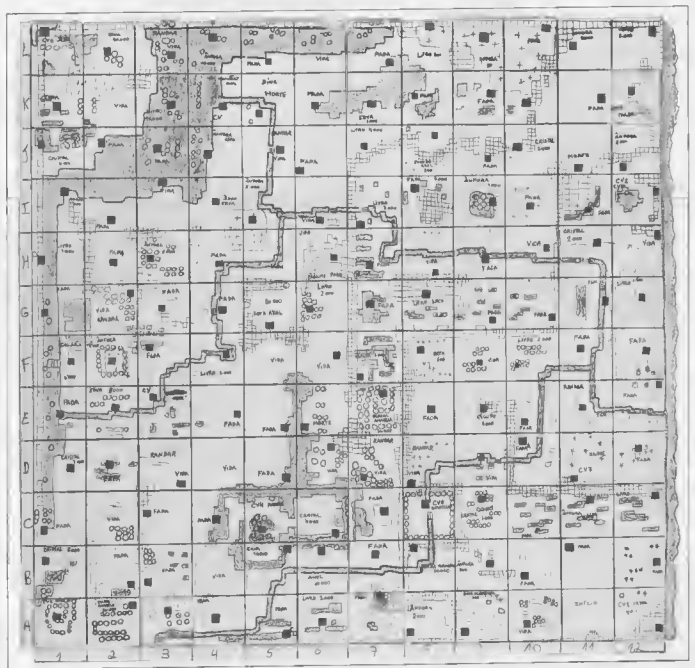
Neste jogo não existem vidas e sim energia, que é perdida sempre que você é tocado por um inimigo ou decide vendê-

Carlos
Henrique
Pessoa M.
Silva

sar de até 3 unidades. Ou então, quando você estiver inorando e não houver nenhum RANDAR por perto.

O POWER, que indica qual a quantidade de energia ainda disponível para uso, também pode ser aumentado.

Abaixo do FIND existe um espaço livre, onde estão dispostos todos os objetos já recolhidos durante a aventura. Você pode transportar até 9 itens por vez.



Um aspecto interessante desta aventura é o fato de que os subterrâneos estão escondidos pelas telas do jogo, o que torna sua localização particularmente difícil para os não entendedores de japonês (a maioria né?), uma vez que as dicas das fadas, embora não essenciais, ajudam muito. Este problema foi resolvido pelo mapa que fiz (e que, cá pra nós, deu bastante dor de cabeça para confeccioná-lo!). Outro fato que merece destaque é a variedade de pré-requisitos para a abertura de cada subterrâneo: vão desde a necessidade (até que lógica) de termos entrado em determinada caverna até o artifício (bastante imprevisível) de termos apertado STOP (ou seja, PAUSE) várias vezes na tela em que nos encontramos. De qualquer forma, em geral os

subterrâneos são abertos matando-se variado número de inimigos, acertando todos os objetos (inclusive as árvores e pedras), insistir em lançar a espada várias vezes no local assinalado no mapa, etc..

Por exemplo: Tela da Caverna 7, em que é necessário acertar todos os arbustos (apesar de NÃO serem destruídos) para só então a caverna ser aberta

Não abordaremos profundamente esta parte nesta análise, pois constitui num interessantíssimo desafio à capacidade lógica (e mecânica) do jogador.

Lembrem-se que, por ser bastante difícil terminar este jogo, existem fadas que lhe fornecem senhas para uso antes do início da partida. Isso é ótimo, pois lhe poupa o trabalho de jogar até o ponto em que você parou em sua última "jornada".

REEDIÇÃO CPU

Agora você já pode completar sua coleção da revista CPU !

AGORA PARCELADA EM 2 VEZES

Atendendo aos inúmeros pedidos dos nossos leitores, colocamos em prática a REEDIÇÃO ENCADERNADA das edições esgotadas da revista CPU/MSX.

Viabilizamos o projeto. Precisamos obter a confirmação do seu pedido o mais breve possível.

A reedição das revistas encadernadas, foram feitas em três volumes, um contendo as edições de 01 a 05, o outro com as edições de 6 a 10 e o terceiro com as edições de 01 a 10.

COMO CALCULAR O PAGAMENTO:

Preço de capa da última edição em banca multiplicado pelo número de exemplares encadernados + 30%.

PARA EFETUAR O PAGAMENTO PARCELADO, ENVIE DOIS CHEQUES DE VALORES IDÊNTICOS. UM SERÁ DEPOSITADO NO ATO DO SEU RECEBIMENTO E O OUTRO 30 DIAS APÓS.

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal à **BONUS RIO EDITORA LTDA.**, acompanhado do cupom abaixo. O endereço é:
Av. N.Sra. de Copacabana Nº 605 grupo 404
CEP: 22.040 - Copacabana - Rio de Janeiro - R.J.

☐ SIM, gostaria de receber no endereço abaixo mencionado a REEDIÇÃO DA REVISTA CPU/MSX, conforme assinalado a seguir:

- ☐ REEDIÇÃO encadernada de 01 a 05
- ☐ REEDIÇÃO encadernada de 06 a 10
- ☐ REEDIÇÃO encadernada de 01 a 10

Nome:

Endereço:

Bairro: CEP:

Cidade: Estado:

Telefone (DDD):

Assinatura:

Para obter a senha, basta entrar em algum subterrâneo que possua uma fada que forneça a "password" e voe. Instantaneamente visualizará o código que dará acesso ao estágio que você estava ao parar.

Utilizando correlamente o mapa,

você, com certeza, conseguirá terminar mais este excelente jogo, principalmente devido ao fato de que estão dispostos todos os subterrâneos e suas respectivas entradas em cada fase.

BOA SORTE GUERREIRO! ■

Legenda dos elementos que se encontram em cada tela do jogo.

A-1 - Caverna 5 - WALSO		E-1 - Fada		H-12 - Energia	
A-2 - Eseudo amarelo	20.000	E-2 - Erva	9.000	I-1 - Ânfora	1.000
A-3 - Livro	1.600	E-3 - Caverna desconhecida		I-2 - Fada	
A-4 - Fada		E-4 - Fada		I-3 - Energia	
A-5 - Fada		E-5 - Fada		I-4 - Erva	3.000
A-6 - Livro	2.000	E-6 - Morte!!!		I-5 - Ânfora	5.000
A-7 - Fada		E-7 - Espada amarela	30.000	I-6 - Energia	
A-8 - Ânfora	2.000	E-8 - Fada		I-7 - Livro	3.000
A-9 - Bota vermelha	300	E-9 - Escudo	5.000	I-8 - Fada	5.000
A-10 - Energia		E-10 - Fada		I-9 - Ânfora	1.000
A-11 - Início		E-11 - Randar, energia		I-10 - Fada	
A-12 - Caverna 1 - DESVA		E-12 - Fada		I-11 - Fada	
B-1 - Cristal	5.000	F-1 - Colar	6.000	I-12 - Caverna 2 - CYPA	
B-2 - Fada		F-2 - Ânfora	2.000	J-1 - Cristal	6.000
B-3 - Fada		F-3 - Fada		J-2 - Fada	
B-4 - Energia		F-4 - Livro	3.000	J-3 - Fada	
B-5 - Erva	10.000	F-5 - Energia		J-4 - Ânfora	1.500
B-6 - Anel	10.000	F-6 - Energia		J-5 - Randar, energia	
B-7 - Fada		F-7 - Espada	6.000	J-6 - Fada	
B-8 - Colar vermelho	20.000	F-8 - Erva	500	J-7 - Livro	4.000
B-9 - Ânfora	500	F-9 - Energia		J-8 - Escudo azul	6.000
B-10 - Fada		F-10 - Livro	2.000	J-9 - Fada	
B-11 - Fada		F-11 - Fada		J-10 - Cristal	2.000
B-12 - Fada		F-12 - Fada		J-11 - Morte!!!	
C-1 - Fada		G-1 - Fada		J-12 - Ânfora	2.500
C-2 - Energia		G-2 - Randar, energia		K-1 - Fada	
C-3 - Fada		G-3 - Fada		K-2 - Energia	
C-4 - Fada		G-4 - Fada		K-3 - Livro	10.000
C-5 - Caverna 4 - FOTHBUS		G-5 - Bota azul	20.000	K-4 - Caverna desconhecida	
C-6 - Cristal	4.000	G-6 - Livro	2.000	K-5 - Dina, morte!!!	
C-7 - Fada		G-7 - Fada		K-6 - Fada	
C-8 - Caverna 8 - Golvellius		G-8 - Livro	3.000	K-7 - Erva	1.000
C-9 - Cristal	1.000	G-9 - Fada		K-8 - Fada	
C-10 - Fada		G-10 - Fada		K-9 - Fada	
C-11 - Ânfora	1.200	G-11 - Fada		K-11 - Fada	
C-12 - Livro	500	G-12 - Livro	1.500	K-12 - Caverna 3 - TALBUR	
D-1 - Cristal	7.000	H-1 - Livro	1.000	L-1 - Caverna 6 - JESPA	
D-2 - Fada		H-2 - Fada		L-2 - Erva	10.000
D-3 - Randar, energia		H-3 - Ânfora	2.500	L-3 - Randar, energia	
D-4 - Energia		H-4 - Fada		L-4 - Ânfora	10.000
D-5 - Fada		H-5 - Energia		L-5 - Fada	
D-6 - Energia		H-6 - Energia (acima), próximo jogo (abaixo)		L-6 - Energia	
D-7 - Randar, energia		H-7 - Fada		L-7 - Fada	
D-8 - Randar, energia		H-8 - Energia		L-8 - Livro	500
D-9 - Energia		H-9 - Fada		L-9 - Ânfora	90
D-10 - Fada		H-10 - Energia		L-10 - Fada	
D-11 - Caverna 7 - HAIDEE		H-11 - Cristal	2.000	L-11 - Ânfora	5.000
D-12 - Fada				L-12 - Livro	3.000

MATAGAL

Este é realmente um dos adventures mais originais (e malucos) para seu MSX. Este jogo faz uma paródia do conhecido jogo Amazônia.

Você é Tadeu Nuco e estava sobrevoando o Matagal quando a sua lata de lixo voadora caiu, devido à sua incapacidade de remá-la corretamente. Você en-

contra-se em um local estranho e hostil e a única saída é o retorno à civilização.

Abaixo vai a solução do jogo, passo a passo.

OBS.: Durante o jogo, tente examinar e ler objetos, animais e outras coisas. Entre também em outras salas. Acontecerão coisas que você nem imagina. ■

Sul
Pegue casaco
Pegue régua
Norte
Norte
Norte
Oeste
Oeste
Sul
Pegue banana
Sul
Oeste
Oeste
Oeste
Norte
Use régua
Oeste
Use casaco
Oeste
Oeste
Tire casaco
Oeste
Sul
Sul
Pegue goiaba
Norte
Norte
Norte
Leste
Use o casaco
Leste
Leste
Leste
Use régua

Sul
Leste
Leste
Leste
Solte casaco
Solte régua
Entregue a goiaba para Arara e converse com ela (Ela deverá falar alguma palavra. Meiorize-a, pois a usaremos mais tarde).
Sul
Pegue pedras
Norte
Norte
Norte
Leste
Leste
Sul
Sul
Sul
Pegue flauta
Pegue botas
Norte
Norte
Norte
Leste
Use flauta
Leste
Solte flauta
Pegue vela
Sul

Sul
Leste
Acenda vela com as pedras
Solte vela
Solte pedras
Pegue chupeta
Leste
Use chupeta
Use botas
Leste
Sul
Leste
Solte chupeta
Solte botas
Pegue Playboy
Leste
Entregue Playboy ao tarado
Norte
Leia livro
Leste
Leste
Leste
Coina banana
Leste
Leste
Sul
Leste
Escreva a palavra que a arara havia dito
Leste
E CHEGAMOS AO FINAL.

Franco
Yoiti
Omori

Mapa do Jogo Matagal - Os objetos existentes nas salas estão entre parênteses

Disco Voador	Urso		Região dos Spectrum	Otários	Otários	Otários	Meta	↔
Região Equatorial	Esplanador	Região Polar	Região dos Spectrum	Otários	Otários		Macacos (banane)	
Matagal (facão)		Caverna (TV)		Região dos Spectrum	Região dos Spectrum	Ponte	Arara	
Matagal (placa, goiaba)				Odores	Fossa		Beco (pedras)	

↔	Entrada da Mata	(placa)	Minhoca	Encruzilhada (**)	Onça Pintada	Tinta de Onça	Brejo		↔
		Fim do Matagal		Coração do Matagal			Brejo		
		INÍCIO		Coração do Matagal	Túnel (chupeta, osso)	Saída do Túnel	Brejo		
		Lixo da lata (*)					Canibais	(Playboy)	↔

* objetos:

- Bota
- Flauta
- Casaco
- Régua
- Remo
- Rádio

** objetos:

- Isqueiro
- Frango
- Cachaça
- Vela

↔	Branca de Nave	Canibais	Em cima do "A"	Mata menos densa	Matinho				
		Casa dos 7 anões			Matinho				
	(livro)		Goiabas Selvagens	Clareira	Lixo				
↔	Terado			Vegetação escassa	Fábrica	Senhor das Araras	Final		

Faça sua grande jogada aqui

TOY GAMES INFORMÁTICA

PC

JOGOS
APLICATIVOS
PERIFÉRICOS



1 e 2 MEGARAM
MEMORY MAPPER

PRODUTOS XSW

- Chave Mestre
- Versor
- Contrato Empresa
- Fluxo de Caixa

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO
GRÁTIS

LANÇAMENTO

Placa para ligar
seu PC em TV.

**TOYGAMES
INFORMATICA**

Caixa Postal 7718 - CEP 01064
São Paulo - SP

Rua Galvão Bueno, 714 - Conj. 16
Liberdade - São Paulo - SP
Próximo Estação Metrô São Joaquim

Fone: (011) 277-4878

AMIGA

JOGOS
APLICATIVOS
PERIFÉRICOS

PROMOÇÃO

- A cada 10 jogos 1 grátis
- Preço especial para pacotes de 100 jogos

PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4 e 3 1/2
- Impressoras
- Modems
- Monitores

PC/XT - AT

DISCOVERY

Professional Publisher
Screen Stelar
MSX Post Maker

NEMESIS

Top Card
Page Maker
Clip-Art
Hello

HITEK

MSX Turbo
Animador 3D

**ACEITAMOS CARTÃO
DE CRÉDITO**

**DESPACHAMOS PARA
TODO O BRASIL**

ABERTO TAMBÉM SÁBADOS DAS 9:30 AS 16:00 HORAS

Freddy Hardest I & II

A aventura começa quando nossa nave é atingida por um meteoro e nos vemos na necessidade de pouso em um planeta estranho em busca de um meio de salvação. Por isso devemos andar pelo planeta matando os monstros que nos atacam, pular as crateras com lava e os despenhadeiros até encontrar uma entrada para o centro do planeta.

1ª Parte

A primeira parte deste jogo é relativamente monótona. Mas, para quem não tem a senha de acesso ou simplesmente quer chegar ao fim, basta tomar um pouco de cuidado, pois não há a necessidade de se pegar nada. Para isso contamos com pulos (p/cima+tecla de direção), disparos com nossa arma (p/baixo+barra de espaço) e capacidade de voo (barra de espaço).

2ª Parte

Senha: 897653

Na segunda parte do jogo entramos dentro do planeta que é um Complexo Inter-Estelar. Nosso objetivo é encontrar as células de energia (identificadas pelo sinal de radioatividade), espalhadas pelo complexo. Essas células deverão ser depositadas no piso onde existe um 'N' desenhado junto a um computador. Quando ela for depositada, você conhecerá a cor referente a sua nave.

Esta célula tem a função de combustível para nave e é através dos computa-

dores espalhados pelo complexo que devemos conseguir a senha de acesso da nave e a ativação para o Hiper Espaço. Com isso poderemos partir, terminado assim nossa segunda missão.

São ao todo 5 naves, sendo 5 cores e 5 códigos respectivamente. Por exemplo, para se conseguir uma nave, siga o seguinte roteiro:

1) Procure uma célula de energia. Ela é aleatória e pode ser identificada pelo Símbolo de Radioatividade. Para pegá-la, passe em cima e ela aparecerá no canto direito da tela. Só é possível pegar uma por vez. Por isso, caso ache outra, marque o local para pegá-la depois. Isso tornará o trabalho mais fácil.

2) Vá até o local onde está o piso com a letra 'N'. Quando passar por este piso, a célula será deixada em cima dele automaticamente. Depois disso, vá até o computador que está ao lado, coloque-se em frente e aperte a tecla correspondente a pular/subir.

Em seguida, a célula descenderá e o computador dirá que ela foi depositada em uma das 5 naves. (Anotar a cor da nave). Repita estes procedimentos quanto achar necessário.

3) Devemos procurar em todos os computadores qual a senha da nave em que você depositou a célula ou se o Hiper Espaço da sua nave foi ativado.

Quando acontecer uma das duas alternativas, o computador dará a mensagem correspondente. Muitas vezes ele mandará a mensagem "unidad fuera de uso".

Alexandre
Munaier

As mensagens que os computadores podem dar são:

Unidad fuera de uso	Unidade fora de uso
Híper Espaço ativo em nave '?'	Híperespaço ativado p/nave '?'
Célula depositada em nave '?'	A célula foi depositada na nave '?'
Célula Nuclear depositada em nave '?'	A célula foi depositada na nave '?'

Existem ainda outras mensagens. **Capitan Roxo Aldax**. Apenas como exemplo, esta é uma das senhas para ativar a nave. Você precisará dela quando estiver dentro da nave para poder partir com ela. '?' Representa a cor referente a alguma das naves.

4) Quando conseguir todos os itens, procure os elevadores descendo. O elevador que nos levará para as naves pode ser identificado facilmente, pois ao seu lado existe um computador grande. Quando pegá-lo, desça com ele e então estará nas plataformas de lançamento. Depois, é só pegar a nave em que depositamos a célula reconhecida pela cor e ativar o Híperespaço. Para entrar na nave, basta apertar a tecla para pular/subir.

Quando entrarmos na nave, duas mensagens indicarão que a célula de energia foi depositada e que o Híperespaço está ativo. Depois teremos que dizer algo sobre o jogo. Se errarmos a senha, faltar o Híperespaço ou a Célula de Energia a nave não partirá. Caso contrário, a nave

partirá e receberemos as mensagens finais do jogo.

Uma boa política para essa parte, é nos acostumarmos aos seguintes hábitos:

- Quando achar uma Célula de Energia e já possuir uma, procure guardar o caminho para poder voltar e pegá-la após ter depositado a que você já tem.

- Mesmo que não tiver nenhuma célula, procure ativar todos os computadores que encontrar pelo caminho e anotar todas as senhas que ele der.

- Não use sua arma em excesso, pois ela pode se esgotar e ficará algum tempo desativada.

- Vasculhe cada canto do complexo, entrando pelos túneis, subindo e descendo, pois são as melhores maneiras de se encontrar as Células de Energia.

- Quando perceber que a mensagem dada pelo computador for 'Unidad Fuera de Uso' saia do computador para não perder tempo ou ser morto pelos monstros do jogo.

Procure jogá-lo bastante para entender melhor o que acontece ao seu redor, pois não será fácil chegar ao seu final de primeira. Não desanime e divirta-se.

Aproveite para deixar meus dados para possíveis contactos com pessoas interessadas em troca de programas. ■

Alexandre Munaiar
Rua Major José Inácio, 3.330 - Vila Nery
13560 - São Carlos - SP



DIGITAL-RIO
MANUTENÇÃO E INFORMÁTICA LTDA.

AUTORIZADA: RACINEC - MICRODIGITAL - MONITORES ANGRA

Rua Santa Luzia, Nº 799 grupo 302 - Castelo
Rio de Janeiro - R.J. - CEP: 20030
Tel: (021) 220-8263 / (021) 240-9697
SOFTWARE: (021) 262 9228

SUPORTE: HARDWARE E SOFTWARE

- Orçamento grátis (48 Homs)
- Serviços rápidos com garantia
- Vistas ao local
- Contratos de manutenção: 1^ª rev. grátis
- Consultoria
- Prestação de serviços em informática
- Manutenção em micros, drives, impressoras e monitores
- Peças originais
- Implantamos sistemas para as linhas: APPLE e PC XT/AT
- Venda de acessórios, periféricos e suprimentos
- Winchester (10, 20, 30 e 40 Megs.)

Todas as IMPRESSORAS, MONITORES, DRIVES,
SUPORTE P/ USUÁRIOS e INICIANTES EM PC.

Linhas: APPLE, PC, XT, AT 286, 386...

CLASSIC SOFT INFORMÁTICA LTDA

FONE: (011) 875-4644

SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS
COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL

PROGRAMAS PARA MSX - AMIGA - PC XT/AT

ENDEREÇO: RUA JOÃO CORDEIRO, 489 FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP: 02960

ADQUIRA SEUS PROGRAMAS POR SEDEX A COBRAR

VOCÊ FAZ O PEDIDO POR TELEFONE OU POR CARTA E SÓ PAGARÁ AO RECEBÊ-LO NO CORREIO

COMO ADQUIRIR Nossos produtos: PEÇA POR TELEFONE OU RELACIONE EM UMA FOLHA DE PAPEL OS PRODUTOS QUE DESEJA INDICANDO O CÓDIGO E O NOME DOS PROGRAMAS. REMETEMOS SEU PEDIDO EM 3 DIAS ÚTEIS. A LISTA ABAIXO É DE PROGRAMAS PARA MSX.

PROMOÇÃO: NA COMPRA DE 10 PROGRAMAS GANHE DOIS GRÁTIS.

COLEÇÃO 1

ANIMAL WARS, BANK PANIC, ATHLETIC LAND, GROSS REVENG, SPIRITS, HUNDRA

COLEÇÃO 2

THEXDER, THE GOONIES, RAMBOL, PIRPOLS, EGGERLAND MYSTERY, LAZY JONES

COLEÇÃO 3

FROGGER, EL MUNDO PERDIDO, THE CASTLE 1, WONDER BOY, ALE HOP, INDIANA JONES

COLEÇÃO 4

GUN FRIGHT, GOODY, K. VALLEY, O-BERT, COSA NOSTRA, ULTRAMAN

COLEÇÃO 5

ALPHA ROD, EXERION ZORN 1, BOSCONIAN, LUTA LIVRE, VOLLEY KONAMI, AMERICAN TRUCKS

COLEÇÃO 6

NINJA 1, ROLLER BALL, MAX SINICAL, ZANAC 1, HYPER RALLY, TWIN BEE

COLEÇÃO 7

WEST, PATRULHA LUNAR, GHOST BUSTER, ELEVATOR ACTION, PADEIRO MALUCO, TENNIS KONAMI

COLEÇÃO 8

BOXING KONAMI, GOLF KONAMI, HYPER SPORTS 2, SOCCER KONAMI, BASQUETE, BMX SIMULATOR

COLEÇÃO 13

NORTH HELICOPTER, ACE OF ACES, F-15 STRIKE EAGLE, SPIRIT 40, THE TRAIN GAME, FLIGHT PATH

COLEÇÃO 16

SETE MEIO, XADREZ SUPER CHESS, DAMAS SUPER, BULHAR X, DOMINO

COLEÇÃO 20

MACHINE, STRIP GIRL 1, STRIP GIRL 2, SHIRINA COVER GIRL, DOB SHOW, TEDOKU

CADA COLEÇÃO COM O DISCO:
DE 5 1/4 CR\$ 3.200,00 COM DISCO
DE 3 1/2 CR\$ 4.900,00 COM DISCO
NA COMPRA DE 10 COLEÇÕES
GANHE UMA GRATIS COM O DIS-
CO.

JOGOS ESPECIAIS

- 1) BATMAN THE MOVIE
 - 2) OS INOCÁVEIS
 - 3) CHASE HQ (COMPLETO)
 - 4) AFTER BURNER
 - 5) GREMLINS 2
 - 6) DOUBLE DRAGON 2
 - 7) EROTIC SHOW
 - 8) PORNO ANIMADO 1
 - 9) PORNO ANIMADO 2
 - 10) OPERATION WOLF
- CADA CR\$ 800,00 SEM O DISCO.
TODOS OCUPAM UM DISCO.

JOGOS MSX 1 NORMAL

- MEGA PHENIX (4 POR DISCO)
 - AUTOCRAS
 - ZONA 0
 - GENGHIS KHAN
 - SPACE COMBAT
 - TARTARUGAS NINJA
 - SUPER MARIO BROS
 - CONTINENTAL CIRCUS
- CADA CR\$ 800,00 (SEM O DISCO)

JOGOS P/ MEGARAM

- 33 - HYD LIDE 2 (MSX1)
 - 34 - DRAGON SLAYER IV (1D-MSX1)
 - 35 - MIT SUME (MSX1)
 - 36 - MALAYA (1D) (MSX2)
 - 37 - GIRLY BLOCK (1D) (MSX2)
 - 38 - ANIMAL WARS 2 (1D) (MSX2)
 - 39 - AMERICAN SOCCER (MSX2)
- CADA CR\$ 800,00 SEM O DISCO

MSX 2 NORMAL (360K)

- 87 - COMBOY TOM (1D)
 - 88 - SUN MARINE (1D)
 - 89 - OUIZ MASTER (1D)
 - 90 - DIMENSION NEW 2 (1D)
 - 91 - CIRCUIT DESIGNER (1D-APL)
 - 92 - AKAME DRAGON (2D)
 - 93 - PSYCHO WAGON (3D)
 - 94 - FIRE HAWK (4D)
 - 95 - IMAGE 2.0 (1D) (APL)
 - 96 - IMAGE KIT (1D) (APL)
 - 97 - MATSUSHITA V. GRAPHICS (1D)
 - 98 - PHILIPS V. GRAPHICS (1D)
- CR\$ 800,00 POR DISCO (S/ DISCO)

MSX 2 PLUS (720 Kb)

- 1 - F1 SPLIT 3D (2D)
 - 2 - HYPOCK 2 (2D)
 - 3 - MSX 2 PLUS SCREEN 1 (1D)
 - 4 - MSX 2 PLUS SCREEN 2 (1D)
 - 5 - TWINKLE STAR (1D)
 - 6 - SUPER ZELTER (2D)
 - 7 - GRAPH SAURUS (2D) (APUCAT)
- CR\$ 800,00 POR DISCO (SEM DIS-
CO)

EDITORES DE TEXTO

- 061 - HOT-TEXT (H)
- 063 - IDEA TEXT (H)
- 093 - SCED (H)
- A29 - MSX DUAD (H) (+)
- 077 - MSX WORD 1 8 (H)
- 179 - REAL TEXT (H)
- A30 - MSX WORD 3 0 (H) (+)
- A31 - MSX WRITE (H)
- A35 - PRINT X PRESS (H) (+)
- A57 - WORD STAR 40 COL. (H) (+)
- A58 - WORD STAR 64 COL. (H) (+)
- A59 - WORD STAR 80 COL. (H) (+)
- A65 - DELETAS (H) (+)
- A75 - BUC COMPOSER (H) (+)
- A81 - FORMULARTE (H) (+)

EDITORES GRÁFICOS

- 019 - CHEESE (H) (MOUSE)
- 038 - DESIGNER PENCIL (H)
- 043 - DRAW & PAINT (H)
- 047 - EDDY2 (H)
- 048 - EDITOR DE SPRITES (H)
- 058 - GRAFICOS 2D (H)
- 057 - GRAFICOS 3D (H)
- 058 - GRAPHIC ARTISTIC (H)
- 059 - HOT ART (H)
- 082 - NEW ART (H)
- 090 - PRINT LAB (H)
- 099 - SISTEMA GRAFICO (H)
- 103 - SPRITE MAKER (H)
- 117 - CARTOON (H)
- 156 - GRAPHIC DE BARRA (H)
- 181 - QUIZ DRAW (H)
- 193 - DYNADATA (H)
- 204 - ARTVISION (H)
- A02 - CAD CAM MSX (H) (+)
- A19 - GRAPHIC MASTER (H)
- A20 - GRAFICOS COMERCIAIS (H)

EDITORES MÚSICAIS

- 075 - MASTER VOICE (H)
- 079 - MUSIC STUDIO G-7 (H)
- 080 - MUSIC (H)
- 097 - SINTETIZADOR TALKER (H)
- 101 - SOUND MSX (H)
- 108 - SUPER SYNTH (H)
- 115 - VOX (H)
- 114 - WHAM MUSIC BOX (H)
- 118 - COMPOSITOR (H)
- 143 - PSG (H)
- 148 - MUSIC HALL DEMO (H) (+)
- 186 - CAIXA MUSICAL (H)
- A58 - VIDEO HITS (H) (2 DISCOS)
- A90 - PLAY BACK DEMO (H) (+)

UTILITÁRIOS PARA DISCO

- 040 - DISC HEADER (H)
- 068 - KERNAL DISK (H)
- 084 - ORDENADOR (H)
- 085 - ORDISC (H)

180 - DOS HELP (H)

- 188 - DOS 64 COL. (H)
- 115 - ZAPPER 1 (H)
- 118 - ZAPPER 2 (H)
- 203 - MSX DEBUG (H)
- A01 - BKP (H) (+)
- A14 - DISKIT (H)
- A26 - MSX DOS TOOLS 1.0 (H) (+)
- A27 - MSX DOS TOOLS 2.0 (H) (+)
- A28 - MSX DOS TOOLS INT. (H) (+)
- A46 - SPEED SAVE 4000 (H) (+)
- A47 - SUPER DOS GEO (H)

LINGUAGENS

- A08 - COBOL (H) (+)
- A35 - MURPHIS (H)
- A55 - TURBO PASCAL (H)
- A38 - PROLOG (H)
- 006 - ASSEMBLER (H)
- 009 - BASCOM (H)
- 010 - BASIC CP 500 (H)
- 060 - HOT ASM (H)
- 068 - LISP (H)
- 069 - LOGO (H)
- 076 - MBASIC (H)

PLANILHAS

- 089 - PLANILHA ELETRONICA (H)
- 100 - SONY CALC (H)
- 157 - HOT PLAN (H)
- 158 - MSX CALC (H)
- A32 - MULTIPLAN (H) (+)

BANCO DE DADOS

- 037 - DATA BANK (H)
- 199 - IDEA BASE (H)
- 199 - HOT DATA (H)
- 132 - MALA DIRETA (H)
- 190 - MALA DIRETA 2 (H)
- 073 - MALA POSTAL (H)

EDUCATIVOS

- A11 - CURSO DE BASIC (H) (+)
- A12 - CURSO 1 & 2 GRAU (H) (+)
- A13 - CURSO 1 & 2 GRAU 2 (H) (+)
- A34 - O POETA (H)
- 177 - CURSO DE INGLÊS (H)
- 018 - CORPO HUMANO 1 (H)
- 019 - CORPO HUMANO 2 (H)
- 053 - PAÍSES DA AMÉRICA (H)
- 054 - PAÍSES DA EUROPA (H)

PREÇOS DOS PROGRAMAS (SEM O DISCO)

(H) AO LADO DO NOME: CR\$ 1125,00
(H) AO LADO: CR\$ 1.500,00
(+) = UM DISCO INTEIRO

DISCO 5 1/4 = CR\$ 1.500,00
DISCO 3 1/2 = CR\$ 4.250,00
MAIS DESPESAS POSTAIS.

Envio dois programas que poderão ser úteis aos leitores da revista CPU/MSX: O primeiro ("LADY80" - listagem 1) serve para usar dois recursos gráficos da impressora Lady 80 a partir de um arquivo editado pelo MSX-WRITE: o negrito e o enfatizado. Durante a digitação do texto, o usuário utiliza as teclas:

- <GRAPH+F> para ativar enfatizado
- <GRAPH+H> para desativar enfatizado
- <GRAPH+T> para ativar negrito
- <GRAPH+B> para desativar negrito.

Note que as teclas F,H,T e B estão no teclado quase em forma de cruz, em torno da tecla G. Depois de digitar o texto, o usuário grava o arquivo em um disco, sai do MSXWRITE e volta ao BASIC. Roda então o programa "LADY80" e entra com o nome do arquivo/ texto gravado. O programa substituirá cada carácter gráfico usado pelo código de controle correspondente da impressora Lady 80. Terminada a operação, o arquivo estará

pronto para ser impresso pelo MSXWRITE.

A razão de eu ter elaborado este programa é que vários códigos de controle da Lady 80 não podem ser editados diretamente na tela do MSXWRITE por começarem com o carácter <ESC> (27 em ASCII), que ao ser pressionado faz o editor sair do modo de edição.

O segundo programa ("AUTOSALV" - listagem 2) faz o salvamento automático de linhas de um programa BASIC durante a sua digitação. O usuário escolhe um nome para seu arquivo e em forma de quantas em quantas linhas deseja que ele seja salvo. O programa será gravado no formato ASCII (não compactado) sob a forma de um arquivo sequencial. Terminada a digitação, deve-se tecar <CTRL+STOP> e o programa todo já estará salvo. Caso se queira gravá-lo em forma compactada, deve-se então carregá-lo (LOAD "<arquivo>") e depois salvá-lo novamente (SAVE "<arquivo>"). A utilidade do "AUTOSALV" é proteger o usuário contra eventuais quedas de tensão elétrica durante a digitação de programas longos. Desvantagens: não se podem usar comandos diretos (LIST, AUTO...) nem se pode mover o cursor na direção vertical.

Espero de algum modo poder assim prestar auxílio aos meus companheiros de MSX.

Luiz Carlos Lodi da Cruz - Rio de Janeiro



Listagem 1

```
1 REM Programa LADY80
2 CLS: PRINT "DIGITE O NOME DO ARQUIVO"
3 PRINT
4 INPUT N$
5 OPEN N$ AS #1 LEN=1
6 FIELD #1, 1 AS A$
7 L=LOF(1)
8 FOR I=1 TO L
9 GET #1,I
10 IF A$=CHR$(1) THEN L=L+1
11 LSET A$=CHR$(27)
12 PUT #1,I
13 J=I+1
14 GET #1,J
15 IF A$=CHR$(84) THEN LSET A$=CHR$(69)
16 GOTO 170
175 ' GRAPH + H: Desativa enfatizado
180 IF A$=CHR$(83) THEN LSET A$=CHR$(70)
19 GOTO 170
205 ' GRAPH + T: Ative negrito
210 IF A$=CHR$(82) THEN LSET A$=CHR$(71)
22 GOTO 170
235 ' GRAPH + B: Desativa negrito
240 IF A$=CHR$(81) THEN LSET A$=CHR$(72)
25 GOTO 170
26 GOTO 180
27 PUT #1,J
28 NEXT I
29 CLOSE
30 PRINT:PRINT "ARQUIVO PREPARADO PARA IMPRESSÃO"
```

Tudo usuário de processador de texto já deve ter pensado em usar outros tipos de letras (além daquela fonte padrão da impressora) em seus textos. Para isso, seria necessária a utilização de um sistema DESKTOP PUBLISHING. O problema reside exatamente aí, pois, esses programas são trabalhosos e extrema-

Listagem 2

```

1 REM Programa AUTOSALV
2 CLS
3 ON ERROR GOTO 270
4 ON STOP GOSUB 190
5 STOP ON
6 INPUT "NOME DO ARQUIVO":NS
70 IF LEN (NS)=0 OR LEN (NS)>12 THEN GOT
0 50
70 INPUT "SALVAR DE QUANTAS EM QUANTAS L
INHAS (1-10)":N
80 IF N<0 OR N>10 THEN GOTO 70
90 PRINT "DIGITE O SEU PROGRAMA BASIC"
100 OPEN NS FOR APPEND AS #1
110 FOR I=1 TO N
120 LINE INPUT LS
130 IF LS="" THEN GOTO 120
140 IF ASC(LS)<48 OR ASC(LS)>57 THEN PRI
NT "FALTA O N
150 PRINT #1,LS
160 NEXT I
170 CLOSE #1
180 GOTO 100
190 CLOSE #1
200 PRINT "DESEJA GRAVAR O ARQUIVO EM FO
RMA COM PACTADA (S/N)?"
210 TS=INKEY$
220 IF TS<"S" THEN TS<"N" THEN GOTO 210
230 IF TS<"N" THEN GOTO 260
240 PRINT "DIGITE <LOAD ";CHR$(34);CHR$(
34);"
260 END
270 IF ERR=53 THEN OPEN NS FOR OUTPUT AS
#1 :CLOSE #1 : RESUME
280 ON ERROR GOTO 0

```

mente lentos.

Para sanar esse inconveniente, desen-
volfi um pequeno programa (listagem 3)
que "transporta" os alfabetos editados no
GRAPHOS 3 para uma impressora LA-
DY 80 ou 90.

Listagem 3

```

1 .....
2 1. Conversor de alfabetos Graphos .....
3 para Lady 80 .....
4 .....
5 2. Adriano N. Oliveira - 1992 .....
6 .....
7 .....
8 .....
9 .....
10 CLEAR200, &HD600: 2,1,1
20 SCREEN=KEYOFF:PRINT"Insira disco de
alfabetos.":AS=INPUT$(1)
30 CLS:FILES="ALP":PRINT"INPUT"Qual o n
ome do alfabeto":AF$
40 BLOADAF$".alp", &H4400
50 CLS:PRINT"Digite o primeiro caractere
e a box convertido.":PC$=INPUT$(1)
60 PC=ASC(PC$):IFPC<33THENBEEP:GOTO50EL
SEPRINTPCS
70 PRINT"Digite o .ltimo caractere e se
r convertido.":UC$=INPUT$(1)
80 UC=ASC(UC$):IFUC<33THENBEEP:G
OTO70ELSEPRINTPCS
90 PRINT:PRINT" Ligue a impressora
e tecle algo.":AS=INPUT$(1)
100 POKE&HF91F, INP (&HAB):&H40:POKE&HF920
,0:POKE&HF921,&HD6
110 SCREEN=SCREEN1,...,1
120 LPRINTCHR$(27);"Q:"
130 E=2048+8*PC
140 CHS=PC$+UC$:LPRINTCHR$(27);"%";CHR$(
0);CHS;:FORO=PCTOUC:CLS:PRINT"Convertend
o":CHR$(0):LPRINTCHR$(139);:
150 LOCATE,0:FORI=0TO7:AS(I)=RIGHT$("000
00000"+BINS (VEEK (E+I)), 8):NEXTI
160 LOCATE,0:FORT=1TO8:VS(T)="
170 FORF=(0TO7:VS(T)=MIDS (AS(F),T,1):NEX
TF:NEXTT
180 FORT=1TO8:A=VAL ("b"+VS(T):LPRINTCHR$(
A);:NEXTT:FORT=1TO3:LPRINTCHR$(0);:NEX
T
190 E=E+8:NEXTO
200 LPRINTCHR$(27);"%";CHR$(0)
210 LPRINT"TESTE"
220 CLS:PRINT"Digite: ";PRINT:PRINT"LPRIN
TCHR$(27);";";CHR$(34);"b":CHR$(34);";";CHR$(
n);CHR$(0)
230 PRINT"n=0 - Desativa alfabeto"
240 PRINT"n=1 - ativa alfabeto"
250 END

```

A utilização desse programa é bas-
tante simples. Após o alfabeto escolhido
ter sido carregado, o computador pergun-
ta a partir de quais caracteres deve ser
iniciada e finalizada a transferência.

O programa foi testado com uma im-
pressora Lady 90 e com o processador de
texto MSXWORD v3.0. Para uma boa
impressão, aconselho a utilização de al-
fabetos do tipo 8*8 e não menores que
isso, pois os caracteres poderão ficar
muito diminutos.

Um ponto importante que deve ser
observado é que após a redefinição, a
impressora só deve ser desligada depois
de impresso o texto, já que o conteúdo do
buffer que armazena o alfabeto é perdido
após essa operação.

Adriano Nobre Oliveira
Programa em BASIC e Assembly
Rua Antenor Frota Wanderley, 385
Benfica - 60020 - Fortaleza - CE

>>>

Mando um pequeno programa que
pode ajudar aos usuários a grava-
rem em disco o ponto em que pararam no

jogo Castle Excelent. Descrevo, passo a passo, os procedimentos para sua utilização. Deixo meu endereço e permaneço à disposição para tirar quaisquer dúvidas.

1 - Grave o programa mostrado na listagem 4 com qualquer nome desejado (este programa deverá ser sempre usado, quando se quiser recuperar ou gravar alguma parte do jogo em disco);

2 - Quando jogar a primeira vez e não tiver nenhuma parte gravada em disco, de ENTER na pergunta "NOME DA PARTE?";

3 - Se quiser passar de fita para disco digite G e ENTER na pergunta "NOME DA PARTE?";

4 - Caso tenha gravado alguma parte do jogo em disco entre com o nome dela;

5 - A frase "APERTE QUALQUER TECLA PARA PEGAR JOGO" é usada para espera, caso o jogo CASTLE esteja em outro disco;

6 - Na tela de entrada, se tiver alguma parte do jogo, aperte F3 e em seguida Y

(o jogo continuará a partir da parte gravada), toda vez que acabar suas vidas é só repetir este item;

7 - Para passar de fita para disco, pegue a parte da fita (você deve ter seguido o item 3) e siga os itens 8 e 9;

8 - Quando quiser gravar alguma parte onde está, aperte F4 e em seguida Y (esta gravação pode ser usada caso acabe suas vidas, bastando voltar ao item 6);

9 - Para gravação em disco (depois de executado o item 8), de um RESET (aperte CONTROL - SHIFT - STOP ao mesmo tempo) e ao entrar no basic, grave com BSAVE "nome da parte", &HD200, &HD600 (este é o nome da parte que você deverá usar quando quiser continuar o jogo).

OBS.: nas linhas 70 e 90 do programa os nomes CASTLE1 e CASTLE2 devem ser os nomes da 1ª parte e 2ª parte do jogo CASTLE.

Rogério Uchoas Penchel

Rua Américo Justino Pereira, 92 - Centro
12620 - Piquete - SP



Listagem 4

```
10 CLS:COLOR 1,15,15:KEYOFF:POKE&HFCAB,2
55
20 LOCATE 9,8:INPUT "NOME DA PARTE":NS
30 IF NS="" THEN 60 ELSE IF NS="G" THEN I=
&H99FF:RESTORE 110:GOTO 70
40 BLOAD NS
50 LOCATE 2,11:PRINT"APERTE QUALQUER TEC
LA PARA PEGAR JOGO":AS=INPUT$(1)
60 I=&H99B9
70 BLOAD"CASTLE1"
80 FOR A=1 TO&HAA6B:READ B:POKE A,B: NEX
T A
90 POKE &H9000,0:DEFUSR:&HD000:X=USR(0):
BLOAD"CASTLE2":R
100 DATA 17,151,84,205,108,90,194,73,170
1,52,3,33,0,224,22,0,221,229,221,33,0,2
10,221,126,0,221,35,119,130,87,35,11,120
,177,32,242,221,126,0,186,202,248,89,33,
64,227,17,46,227,1,3,0,237,176,55,245,20
5,231,0,241,251,221,225,201,0,0,0,0,0
110 DATA 58,54,227,254,2,216,17,156,84,2
05,108,90,32,60,33,54,227,53,205,121,78,
205,81,81,33,54,227,17,36,227,1,13,0,237
,176,243,1,52,3,33,0,224,22,0,221,229,22
1,229,221,33,0,210
120 DATA 126,95,221,119,0,221,35,8,123,1
30,87,8,35,11,120,177,32,238,122,221,119
,0,175,251,245,62,42,205,72,89,241,204,1
17,83,221,225,201,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

Posso um Expert 1.1, uma impressora e dois drives de 5 1/4 com 360K e 720K respectivamente. Por usar drives ligados a uma só interface, me senti na obrigação de procurar uma saída para o famoso uso da tecla CONTROL, pois, por que amnazar jogos no drive de 360, quando muitos destes jogos necessitam de mais memória para funcionar? Por isso, peguei o programa contido no artigo "CONTROL NUNCA MAIS" da revista CPU 20 e fiz algumas alterações (Listagem 5).

Aproveito para mandar uma dica para quem tem o jogo TZR:

- 1) Seleccione o tipo de câmbio;
- 2) Quando aparecerem as pistas, aperte a tecla <ESC>;
- 3) Digite o password da fase desejada:

Fase	Senha	Fase	Senha
2	RAIN	5	DUSK
3	DUNE	6	DARK
4	COLD	7	BLIN

Eduardo Humberto B. Noronha Luz
Av. Senador Salgado Filho, 144 - Bom
Pastor
36025 - Juiz de Fora - MG

Listagem 5

```

100 ;
120 ;
130 * ADAPTAÇÃO: EDUARDO HUMBERTO LUZ
140 ;
150 * Simular a tecla control para
160 * eliminar todos os drives menores
170 * o segundo (B:).
180 * IF PEEK(&HFD97)=&HC9 THEN END
190 * IF PEEK(&HF347)= 1 THEN END
200 FOR I=1TO500:NEXT
210 * DP=256+PEEK(&HF356)+PEEK(&HF355)
220 * IF PEEK(DP+16)=3THEN FS=512
230 HI=&HBE8D+FS
240 FC=&HE7A9 FS
250 E7=&HE7-(FS/256):E=E7 1
260 BL=256+PEEK(&HF379)+PEEK(&HF378)
270 BS=PEEK(&HF348)
280 POKE &HFD9F,247
290 FORI=1TO24
300 POKE HI+I,PEEK(BL-I)
310 NEXTI

```

```

320 POKE &HF1AA,1
330 POKE &HF1BD,&HAA:POKE &HF1BE,E7
340 POKE &HF1C5,0:POKE &HF1C8,2
350 POKE FC,&HFF:POKE &HFB21,2
360 POKE &HF247,0:POKE &HF347,2
370 POKE &HF149,&HA9:POKE &HF34A,E7
380 POKE &HF34D,&HAA:POKE &HF34, &HEF
390 POKE &HF34F,&HAA:POKE &HF350,&HED
400 POKE &HF351,&HAA:POKE &HF352,&HEB
410 POKE &HF353,&HA6:POKE &HF354,E6
420 POKE &HF355,&HAA:POKE &HF356,&HF1
430 IF PEEK(&HFB2C)<B9THEN 470
440 FORI=0TO2
450 POKE&HFD9A+I,PEEK(&HFB2C+I)
460 NEXTI
480 POKE &HFD9F,&HF7
490 ;
500 POKE &HFD09,&HF7
510 POKE &HFD0A,PEEK(&HF348)
520 POKE &HFD0B,&H22:POKE &HFD0C,&H40
530 DEFJSR=&HFD09:IX=USR(0)

```



SOFT BELT

1985

SOFT BELT MSX-1

Rua Carlos Campos, 262 -
apt. 1 - Pari
CEP: 03026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 92-5488

JOGOS E APLICATIVOS PARA MSX-1

JOGOS MEGARAM E APLICATIVOS EM DISCOS 3 1/2 E 5 1/4

- Temos mais de 2000 programas
- Os melhores do mercado
- Os últimos lançamentos vindos da Europa

SUPER PROMOÇÃO: A cada 5 jogos, 2 grátis

A cada 10 jogos, 4 grátis a sua escolha

A cada 5 aplicativos, 1 grátis

A cada 10 aplicativos, 2 grátis

SOLICITE SEU CATÁLOGO

PC - XT - AT

Lançamento FLOW CHARTING PLUS

Cópias Originais com manual
Cr\$ 35.000,00 com despesas incluídas

Descrição do programa:
Editor de textos e gráficos com shapes

PERIFÉRICOS

- Kit para drive DDX
- Flop ou acionador DDX
- Drives completos 5 1/4 ou 3 1/2
- Cartucho MEGARAM
- Formulários contínuos
- DDTV
- Temos micros novos e usados

Índice de Anunciantes MSX

A&R Computers.....	12
ABBA.....	16
ACVS.....	2
Alien.....	19
BKP Soft.....	17
Champion.....	21
Classic.....	49
Cobra Soft.....	11
Company.....	13
Digital Rio.....	48
Digisom.....	32
Ectron.....	56
Empire.....	35
Logodata.....	6
Micro Áudio.....	15
MSX Design.....	5
MSX Força.....	27
MSX Soft.....	25
MSX Soft Sul.....	9
MSX Video.....	26
Nemesis.....	22, 23 e 55
Over Soft.....	36
Soft Belt.....	53
Toy Games.....	46
Zapsoft.....	7

Índice de Anunciantes do Caderno Amiga

Avallon.....	6 e 7
Classic.....	5
Hitek.....	2
Mega House.....	18
Ocelot.....	19
Place Tech.....	20
Pró Video.....	16
Takeru.....	10 e 11
Toy Games.....	14 e 15

Na próxima
edição

Cobol parte 6



Post Card 1.1



O dBase II além
do manual

PRESTE ATENÇÃO
A ESTAS MARCAS



Erratas Cobol

Quem tentou acompanhar o artigo da edição passada, certamente teve problemas. São vários os erros ocorridos.

Na figura 5, isto é, a que mostra o esqueleto de um programa COBOL, foi publicada com os seguintes erros:

- 1) Na linha 11, leia-se SOURCE-COMPUTER;
- 2) Na linha 18, leia-se DATA DIVISION;
- 3) As entradas IDENTIFICATION DIVISION, PROGRAM-ID, DATA DIVISION, PROCEDURE DIVISION e END DECLARATIVES devem estar alinhadas com todas as demais na coluna 8;
- 4) O sublinhamento, que indica as palavras reservadas obrigatórias no contexto de uma sentença, não deve abranger as palavras separadas, mas apenas quando estiverem unidas por um hífen.

Na listagem do programa exemplo, o alinhamento das entradas de DIVISIONS estão incorretas. Cada uma deve estar perfeitamente alinhada, como por exemplo:

```
|
PROCEDURE DIVISION
INICIO
|
```

Ainda com respeito às divisões, não existe hífen entre as palavras DATA e DIVISION.

Na declaração do nome-condicional 88 OPCAO-VALIDA, defina seus valores como VALUE 1 THRU 4.

Na antepenúltima linha, retire a última aspa.

Finalmente, há algumas informações erradas quanto às versões do COBOL-80: Todas as referências à versão 4.XX devem ser lidas como versão 4.6X. Isso significa que se você possui o COBOL-80 4.01 ou inferior, suas referências estarão sob o rótulo da versão 3.XX.

CPU

AMIGA

The background is a solid blue color. Scattered throughout are several cartoonish, green, spiky monsters representing computer viruses. These monsters have large, single eyes, multiple tentacles or spikes, and some have sharp teeth. One monster is at the top left, another at the top right, one in the middle right, one on the left, one in the center, and a larger one at the bottom. A glowing yellow ring is positioned in the center-left area.

COMMODORE AMIGA:
AMEAÇA
OU
CONSEQUÊNCIA?

DICAS
E
JOGOS

VÍRUS NA MÍDIA

TOASTER 3D FONTS

Por Luiz F. Moraes

Deixe a sua Video Toaster falar português. Agora, com as novíssimas Toaster 3D Fonts, a Hitek traz para dentro do seu Amiga, todo um potencial gráfico para a geração de belíssimas vinhetas com caracteres acentuados para a língua portuguesa, usando tudo que a computação tridimensional pode lhe oferecer. Tudo já prontinho, para você usar no consagrado LightWave 3D. São várias famílias de letras, que podem ser usadas nas mais diversas aplicações, desde simples vídeos, comerciais ou até mesmo videoclipe.

Preço de lançamento: apenas Cr\$ 85.000,00 (3 disquetes + manual). Temos versões para Imagine e Sculpt 4D.

AMIGA
AMIGA
DISK PRESS

Você não pode perder a segunda edição da revista Amiga Disk Press, a melhor revista digital do país. Neste número você irá encontrar textos indispensáveis para se manter atualizado com o seu Amiga, dentre eles:

A nova ROM 2.0 - Já começou a ser vendido o Amiga 500 Plus, montado com os chips do Amiga 3000.

Análise do DCTV - Conheça um dos melhores periféricos que permitem saída em 16 milhões de cores;

Além disso você encontra outros assuntos como multimídia, inteligência artificial, e as seções de **Cartas, Dicas** e a já aclamada

Arcademanía, a seção que conta tudo sobre os últimos lançamentos em jogos do Amiga.

BRINDE - Você pode não acreditar mas no número 2 o brinde é fantástico

A placa de circuito impresso (prontinha, prontinha!) para você montar o transcoder do AS20 RF Modulator, podendo chavear a saída em

NTSC ou PAL-M. Na revista você encontrará as instruções de montagem e o esquema do transcoder.

AMIGA DISK PRESS nº1 - Se você ainda não comprou a primeira edição da AmigaDisk Press, não perca esta oportunidade de completar a sua coleção e de conhecer mais sobre Video Toaster, Amiga Action Replay e AT-Once

PREÇO: Cr\$ 9.500,00 (cada edição).

OUTROS PRODUTOS

Hitek Clip Sounds #1 e #2

Sons digitalizados para uso geral. Formato IFF. Cr\$ 8.000,00 (cada)

Hitek Fonts #1

Coleção de fontes para DPaint, ProWrite, etc. Cr\$ 8.000,00

Triex Porno Show, volumes 1, 2, 3 e 4

Slideshows eróticos com excelentes músicas Cr\$ 8.000,00 (cada)

Sound Programs

Os melhores programas musicais (domínio público). Cr\$ 8.000,00

Hitek Music Tracks, volumes 1, 2, 3, 4 e 5

Excelentes músicas (PD) para ProTracker, etc Cr\$ 6.000,00 (cada)

Hitek Music Collection

Todos os programas musicais reunidos num só pacote. Sound Programs, Clip Sounds #1 e #2 e Music Tracks 1 a 5. Cr\$ 50.000,00

Em desenvolvimento:

A Lenda da Gávea 2
O Guardião das Trevas
Hitek Trivia Amiga
Brasil Geográfico Amiga
Cadastro de Clientes
Controle Bancário
Professional Clips
Hitek Títler
Toaster Video Fonts



Para fazer seu pedido, envie cheque ou vale postal à:

Hitek Computação Sistemas Editora Ltda
Rua Uruguaiana, 10 sl 1602 - Rio de Janeiro
CEP 20050 - Informações: tel (021) 252 9023

Cursos para Amiga

Introdução - Animação 2D - Animação 3D

**REVENDEDORES
AUTORIZADOS**

RS Digimer (0512) 26 4396
ES Logodaria (021) 32 8517
SP ToyGames (011) 277 4678
CE SunPhoto (085) 242 2358
RJ Takeru (021) 232 0650

AMIGA

BONUS RIO EDITORA LTDA
AV. NOSSA SRA. DE
COPACABANA, 605/404
COPACABANA
22040 RIO DE JANEIRO
TEL.: (021) 235-3541

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO
SÉRGIO DURIC CALHEIROS

CONSULTORES TÉCNICOS
LUIZ FERNANDES DE MORAES
E ALBERTO CARPENTER
MEYER FILHO

ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA

EDITORAÇÃO
PRÓ IMAGEM 3

REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN

PUBLICIDADE & MARKETING
LÚCIA OLIVEIRA

ASSINATURAS
ALEXANDRE ESTEVES
ROMANELI

FOTOLITOS
HUNICOLOR

IMPRESSÃO
GRÁFICA JORNAL DO BRASIL

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA S.A.
RUA TEODORO DA SILVA, 907
FONE (021) 577-6655

CPU é uma publicação de Bonus Rio Editores. O Caderno Amiga é parte integrante da revista e não pode ser vendido separadamente. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo deste caderno por qualquer meio sem a autorização expressa da editora.

CARTA AO LEITOR

Prezado leitor,

Já não é mais possível ignorar a presença do Commodore Amiga em nosso cotidiano. Notamos, gradativamente, o papel desempenhado por este micro que já conseguiu conquistar um espaço significativo no mercado nacional. Prova disso é a quantidade de software houses que surgiram, totalmente voltadas ao Amiga.

Dessa forma, estamos abrindo este espaço para o novíssimo usuário do Amiga, ávido de informações e novos conhecimentos sobre este equipamento.

Queremos expandir este es-

paço, criar condições do usuário Amiga se fazer conhecido. Esperamos contar com a presença e a colaboração de todos, além, é claro, de suas sugestões e críticas. Procuraremos fazer a melhor revista de Amiga nacional, coisa que já provamos ser capazes.

Não podemos, aliás, deixar de mencionar a valiosa ajuda da equipe técnica da Hitek, sem a qual não seria possível realizar este empreendimento. Nosso reconhecimento aos consultores Luiz Fernandes de Moraes e Alberto Carpenter Meyer Filho.

Sérgio Duric Calheiros

ÍNDICE

Commodore Amiga: ameaça ou consequência?	4
É hora de diversão	8
Dicas	9
Vírus no Amiga	12
Cartas	17

COMMODORE AMIGA: AMEAÇA OU CONSEQUÊNCIA?

LUIZ FERNANDES DE MORAES E ALBERTO CARPENTER MEYER FILHO

Você certamente já ouviu falar em um microcomputador chamado Commodore Amiga. Da mesma forma já ouviu falar em Macintosh, PC AT, 386, 486, Laptops, Notebooks, Palmtops e muitos outros nomes estranhos que servem para designar este ou aquele computador. Certo! Mas, e daí?

E daí nada! Afinal, microcomputadores pessoais são máquinas criadas para facilitar a realização de determinadas tarefas. Alguns até não realizam tarefa nenhuma, ficando restritos a conduzir o usuário pelos caminhos do sonho, das simulações e da mais pura diversão.

A chave neste processo é o usuário, e não a máquina. Em última análise, qualquer computador pode realizar uma determinada tarefa, sendo que alguns seriam mais apropriados do que outros. Existem usuários que precisam manipular grandes massas de dados. Outros, cuja necessidade maior é realizar numerosos cálculos, outros ainda, que se contentam com uma agenda pessoal e uma grande maioria que tem o saudável hábito de não ter qualquer pudor de usar o micro apenas para se divertir. O usuário é quem manda e é em nome da sua necessidade que os microcomputadores são construídos.

E dentre as diversas máquinas feitas para encantar o ser humano, está o Amiga.

UM ESTRANHO NO NINHO

O Amiga, na realidade, é uma máquina muito bem projetada, e, se levarmos em consideração que o desenho inicial do hardware, que data de fins de 1983, podemos ver que ela estava bem à frente do seu tempo. Quando foi lançado em 1985, o Amiga surpreendeu o mercado de maneira brutal, fazendo tremer os executivos das empresas concorrentes que, na época, não tinham como fazer frente à nova máquina. Imagine um equipamento que tinha um excelente potencial gráfico, que poderia mostrar 4096 cores simultâneas numa tela, podia transferir blocos gráficos na memória com velocidade espantosa,

possibilitando, pela primeira vez, a computação gráfica em 3 dimensões num computador pessoal, som estéreo e com qualquer forma de onda, multitasking, que é a capacidade de rodar vários programas simultaneamente sem perda de desempenho, capacidade de emular PC e Macs e etc, etc, etc.

Mas a principal característica do Amiga é a hipnose. Quem nunca viu um Amiga, quando vê um, fica hipnotizado no ato. Não que a máquina seja algo de irreel, pois estamos na era da computação gráfica e todo dia na televisão somos bombardeados com milhares de imagens e sons computadorizados. O que impressiona é que uma maquininha de aparência tão modesta, quase do tamanho de um Hotbit, possa fazer tanta coisa interessante, como produção de vídeo, criação de peças musicais complexas, desktop publishing com qualidade profissional, além de cada "joguinho" que mata de inveja qualquer dono de filiparama.

Com tudo isso foi difícil não se destacar na paisagem. Mas o que é realmente curioso, é que mesmo com o seu potencial, o resultado de vendas não foi exatamente aquilo que a Commodore esperava. Embora tenha sido muito bem recebido no mercado, não se cumpriu a profecia de que ele seria o substituto de todas as máquinas que existiam na época.

Pretensões à parte, o Amiga era tão superior a tudo o que existia, que foi recebido com um certo ceticismo. E nisso muito contribuiu o fato da Commodore não possuir um departamento de marketing realmente onusado (recentemente um dos diretores da Apple Computers, Lloyd Mahaffey, afirmou que "em 1986 nós demos uma boa olhada no Amiga e chegamos à conclusão que Zse algum executivo de marketing inteligente resolver dar um tratamento sério a este micro... ai nós temos um problema de verdade.").

MEU BRASIL BRASILEIRO

Enquanto isso, na terra do Jeitinho...

Um jeitinho de ganhar dinheiro fácil, aliado a um jeitinho de "comprar" as pessoas certas, resultou em um jeitinho político que cobriu de proteções a indústria de informática nacional. Seguindo um hábito antigo, os usuários, assim como o povo em geral, não foram sequer consultados. E imbuídos da certeza de que estariam dando "pérolas aos porcos", foi fundada uma indústria preocupada exclusivamente com o lucro. Metodologia, pesquisa, qualidade, nada disso interessa. O importante é gastar pouco e faturar muito.

Mas o usuário soube inverter a situação. Em pouco tempo as pessoas se tornaram as pérolas e os porcos eram os computadores. E nenhum computador ajudou tanto as pérolas nacionais quanto o MSX.

Felto para ocupar um nicho de mercado referente ao segmento de usuários hobistas, o MSX brasileiro começou tão mal que era registrado na extinta SEI como videogame. Mesmo com toda a trapalhada inerente ao apadrinhamento (os afiliados são sempre perdoados), foi impossível fazer do MSX um micro de segunda categoria. Quem viu a máquina na loja e experimentou, percebeu logo que estava diante do melhor computador de 8 bits já colocado no mercado, e não teve dúvidas de adquirir o seu.

Além disso acontecer aquela célebre e saudosa feira de informática no Rio de Janeiro, que encantou o usuário ao mostrar o MSX ligado aos mais diversos periféricos que nunca mais puderam ser vistos. E muitos compraram o MSX para gerenciar sintetizadores, digitalizar imagens, mixer imagens de vídeo, etc. Mais uma vez o público foi enganado e mais uma vez soube dar a volta por cima.

Foi por iniciativa de gente muito esforçada que o MSX 2 e o MSX 2+ "aportaram" no país, através dos kits de conversão nacionais. E, pela primeira vez, um produto de informática para hobistas, teve uma sobrevida de mais de dois anos. E isso foi fundamental. Graças a isso os

programadores atingiram uma capacitação tecnológica tal, que desenvolveram no país uma série de produtos de software que não encontra similar em nenhum país do mundo. E a sobrevida do MSX em outros países ainda se mantém a custa do software brasileiro, que é fartamente pirateado no restante da América do Sul e na Europa.

Hoje o MSX faz muito mais do que poderia fazer e ainda é o micro mais adequado para uma grande parcela de usuários. E o MSX TURBO R já é uma realidade no Japão. Se o programador nacional tiver acesso à máquina e à sua documentação (esta é a grande incógnita), ele será sem dúvida uma realidade aqui também. Só que muita gente não aguentou mais esperar.

As pessoas cujas aspirações e problemas só poderiam ser resolvidos pela posse de tecnologia de ponta, se puseram a trabalhar a despeito de qualquer reserva de mercado, e colocaram em suas residências e escritórios o microcomputador que achavam ideal. Muito justo e muito oportuno, pois foi este movimento que tornou claramente visível o fracasso da reserva de mercado.

Mas como esta é a terra das paixões (afinal é aqui que reside o tão conhecido latin-lover), cada vez que se fala em outros computadores, os usuários de MSX se agitam em defesa da sua cria. "Cria" sim, pois foi graças a estes mesmos usuários que o MSX sobreviveu a todas as tormentas, e qualquer outra máquina acaba sendo encarada como uma ameaça. E quando

esta máquina se chama AMIGA, aí a coisa descamba.

AMEAÇA OU CONSEQUÊNCIA?

É importante constatar que o Amiga já existe há muito tempo e, mesmo assim, não tomou de assalto as defesas do MSX, do PC ou do Mac. E o motivo real disso é que NÃO EXISTE NEM NUNCA EXISTIRÁ um computador definitivo, aquele que tudo faz e a tudo se presta. E os usuários que constataram isso, convivem em total harmonia com os mais diversos equipamentos, fazendo as ressalvas e os elogios adequados a cada um deles.

Não são poucas as pessoas que possuem um MSX em casa para escrever, programar, processar pequenas massas de informações e se divertir, e que trabalham com um outro MSX ou um PC no escritório. Existem produtoras de vídeo que possuem um MSX para cadastro de clientes, mala direta e contabilidade, e que possuem um Amiga interligado a sua ilha de edição. Ninguém cogita de colocar o MSX na ilha de edição e de transferir o Amiga para o escritório. E este não é o único exemplo. Muitos escritórios de artes gráficas são gerenciados por um PC, e possuem no Macintosh a sua ferramenta maior de produção de trabalhos gráficos. Uma máquina não inviabiliza a outra: elas se complementam e ampliam os horizontes da empresa.

Falar de profissionalismo é uma coisa, mas falar de hobby... A palavra já implica em "paixão" e, como se sabe, a paixão e a

falta de lógica andam de mãos dadas e votam no mesmo partido (o PNDE, sigla de Partido Nacional das Discussões Estéreis). Aqui reina a célebre frase "o meu é melhor que o seu!". E tanto faz se há ou não alguma verdade científica por trás da afirmação. A ponderação não encontra espaço e o que vale é o preconceito. Tudo bem! Tudo é aceitável quando se trata de paixão, até mesmo apelar para as carícias de um chicote, para a maciez da seda, para a cor negra das peças íntimas e um sem número de outros aditivos.

Mas existe um único pecado que não pode ser cometido. Se nada é definitivo é porque tudo pode ser possível. E se a possibilidade das coisas vem do conhecimento que nós adquirimos, então não devemos frustrar este conhecimento sob pena de limitarmos as possibilidades. Máquinas como o Amiga devem ser comentadas e discutidas sem qualquer pudor. Ela realmente não serve para muitas aplicações e é importante discutir quais. Outro dado é saber para quais aplicações ela cabe como uma luva, pois com situação financeira atual, o espaço para a experimentação ficou muito reduzido.

Falar no Amiga não representa qualquer ameaça. O máximo que pode acontecer é aumentar em muito as possibilidades do usuário, o que é uma consequência natural da evolução de cada um.

LUIZ FERNANDES DE MORAES e ALBERTO CARPENTER MEYER FILHO são profissionais da área de software, e se utilizam de MSX, AMIGA e PC sem qualquer pudor ou restrição.

CLASSIC SOFT Tel.(011) 875-4644

MSX AMIGA PC XT/AT

RUA JOÃO CORDEIRO, 489 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960

ADOQUIRA SEUS PROGRAMAS PELO REEMBOLSO POSTAL (SEDEX À COBRAR)
Você faz o pedido por telefone ou por carta e só pagará ao recebê-lo no correio.

JOGOS E APLICATIVOS P/ MSX

1, 2 PLUS, MEGARAM E MEMORY MAPPER

- OS MELHORES E SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
- TEMOS MAIS DE 2.000 TÍTULOS
- PROMOÇÃO - 10 JOGOS 2 GRÁTIS
- 100 JOGOS 25 GRÁTIS
- SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS

PERIFÉRICOS DDX

- KIT PARA MONTAGEM DE DRIVE
- DRIVE 5 1/4 - 360 E 720 Kb
- DRIVE 3 1/2 - 720 Kb
- MEGARAM GAME
- MEGARAM DISK 256/512/768
- MODEM PARA MSX
- INTERFACE C/ CABO PARA MSX

AMIGA E PC XT E AT

- TEMOS JOGOS E APLICATIVOS PROMOÇÃO AMIGA/PC
- CADA 10 JOGOS OU APLICATIVOS - 1 GRÁTIS.
- ATENDEMOS TODO O BRASIL
- SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS

ACEITAMOS CARTÃO DE CRÉDITO CREDICARD



AVALLON

AVALLON INFORMÁTICA LTDA

AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CEP 20031-000 AO LADO DO METRÔ CARIÓCA - DAS 9:30 ÀS 18:30 HS.

TEL: (021)262-1636

\$850 (1 Mb)



AMIGA

SUA IMAGINAÇÃO É O LIMITE...

**TEMOS O MAIS COMPLETO
SORTIMENTO DE PRODUTOS PARA
LINHA AMIGA**

HARDWARES & SERVIÇOS PARA AMIGA

**TUDO EM PROMOÇÃO • GARANTIA DE 60 DIAS • PRONTA ENTREGA OU ENCOMENDA RÁPIDA
PREÇOS SOB CONSULTA**

- A-501 (Expansão de memória externa p/ 1 Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC/PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- Computador AMIGA 500 (512 Kb)
- Computador AMIGA 500 (1 Mb)
- Computador AMIGA 2000 (Configuração variada)
- OIGVIEW (Digitalizador de imagens — Acompanha manual e software)
- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-1011 (Original da Commodore)
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4 (880 Kb, completo com gabinete, fonte e cabo)
- IMPRESSORA CITIZEN 200-GX COLOR (9 pin., 80 colunas, com Kit-Color)
- PERFECT SOUND SAMPLER (Digitalizador de sons)
- SUPRA RAM CLOCK (Expansão de memória externa p/ 1 Mb com Clock)
- SUPRA RAM 2 MB (Expansão de memória. Chega até 8 Mb)
- WINCHESTER 42 MB (4 Mb RAM)

- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- INSTALAÇÃO DE 1 MB INTERNO
- IMPRESSORA CITIZEN GSX-140 COLOR (24 pin. 80 colunas, com Kit-Color)
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR 132 COLUNAS
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- MONITOR RGB 1084-S

MANUTENÇÃO

E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PARA TODA A LINHA
COMMODORE AMIGA

**RGB
PARA AMIGA EM
QUALQUER TV**

SOFTWARE PARA AMIGA

- Mais de 800 títulos disponíveis de software
- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Vídeo, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...
- **SOFTWARES ORIGINAIS**
- **AMIGA VISION** - Editor gráfico para vídeo e editores de texto e sons. Em 4 disquetes com fichários e manual ilustrado.
- **AMIGA APPETIZER** - Editor gráfico-texto-manual para iniciantes. em livreto
- **AMIGA STARTER** - Editor gráfico, editor de textos + jogos (F/A 18, F40 Pursuit, Indiana Jones III) em 7 disquetes com manuais.
- Desenhos de Demos, Gráficos, Músicas, Animações, Eróticos. Exclusivamente importados.
- Gravações em disquetes 3 1/2 e 5 1/4
- Manuais Originais de diversos utilitários

**GRÁTIS
EM SUAS
COMPRAS**

AMIGA CHEAT by AVALLON (do n° 1 ao 25): relação com dicas, passwords, fases secretas, imunidade total, vida infinita, tempo infinito, etc. Muitas inéditas! Agora você já pode chegar ao final de mais de 190 jogos de Amiga. Peça grátis o número do seu AMIGA-CHEAT ao comprar softs de Amiga na AVALLON (A cada 4 discos - 1 número)

NOVIDADES EM GAMES (Fevereiro 92)

AGONY • FORMULA 1 GRAND PRIX • SUPER SPACE INVADERS • WOLF CHILD • VIDEO KID • BIG RUN • TV SPORTS BOXING • ADVANTAGE TENNIS • ANOTHER WORLD • ARMALYTE, ATOMIX • BRAINIES • DEATHBRINGER • DEVOUS OESIGNS • FUZZBALL • HUGO, KILLER BALL • KNIGHTMARE • LEMMINGS III NEW YEAR • LORDS OF THE RING • MEGA TWINS • MIG 29 II • MOONSTONE • POPULOUS II • REALMS • SILENT SERVICE II • SPACE ACE II • THE GODFATHER • TURTLES II • VOLFIED • WARM UP • WWF WRESTLEMANIA • WRATH OF THE OEMON (100%)...

LANÇAMENTO

LIVRO — MANUAL OFICIAL DO AMIGA DOS
(em português, 400 páginas.)

A literatura que faltava para os usuários de Amiga. Abrange até a versão 2.04 do Amiga DOS. Livro de excelente qualidade. Poucas unidades.

AMIGA • MSX

MSX

JOGOS

- Os melhores jogos para MSX1 (EXPERT, HOT BIT, PLUS e DDPLUS), MSX 2.0, MEGARAM, 1 e 2 e 2DD
- são mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes 5 1/4 e 3 1/2
- Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco do n° 1 ao n° 5. Ideal para quem inicia no MSX.
- Todos os lançamentos nacionais e importados.

LINGUAGENS E COMPILADORES

Aztec C*, Biblioteca C, C (ASCII/280), Turbo Pascal*, Cobol 80*, Devpac 80 (MON 80, GEN 80, ED80)*, Fortran*, Mumps*, MBasic*, Forth*, Mega Assembler (disco ou cartucho)*, Micro Prolog*, Macro-ASM 80*, Turbo Modula 2*, Lisp*, PLM, Hot-Logo (em cartucho), ..

* Acompanha manual opcional

APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Banco de Dados, Planilha de Cálculos, Editor de Texto, Contabilidade Certa, Mala Direta (cadastro de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Fichários, Cálculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controle Bancário, Cadastro de Produtos, ..

* Acompanha manual opcional

DIVERSOS

Sistema Gráfico para Desenho*, Sistema Desktop Publishing*, DOS*, Copiadores Diversos*, Editor de Vídeo*, Editor Musical*, Gráficos Estatísticos*, Curso de Datilografia, Curso de Versatubular, Curso de Basic, Complementos Gráficos (Shapes, Alfabetos, Telas, Bordas), Softs Educativos, SENA Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD* e muito mais!

* Acompanha manual opcional

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Todos com 1 ano de garantia • Pagamento em até 2 vezes

PRONTA ENTREGA: Drives DDX: 5 1/4 360 Kb, 5 1/4 360/720 Kb, (completos com interface, gabinete, fonte, disquete com DOS e jogos — brinde e descontos nas compras à vista) • Kit e adaptação para MSX 2.0

e 2.0+ (somente em micros Expert 1.0 e 1.1) • Interface para drive • Gabinete c/ fonte para drive • MEGARAM 256 KB • MEGARAMSD (256, 512, 768 KB) • Disquetes 5 1/4 e 3 1/2 • Joysticks

CATALOGO MSX E AMIGA

Leia com atenção. Pedido somente por carta.

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados a muitos outros, não perca tempo.

Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. Para adquirir cada catálogo mande juntamente com o seu pedido o valor de Cr\$ 1.000,00 (mil cruzeiros) em dinheiro ou cheque nominal à Avalon (obs: essa quantia será devolvida em forma de desconto

na sua primeira encomenda). Dessa forma você será cadastrado e o catálogo será enviado no máximo 48 horas após o recebimento do seu pedido, pelo sistema ACES (Avalon Catalog Express System). E se você não aguenta esperar e deseja comprar logo nossos produtos sem precisar de catálogo, basta ligar (021)262-1636, informe-se sobre o valor dos produtos desejados e como efetuar o depósito em nossa conta bancária, ou enviar o cheque nominal.

NOVIDADES EM APLICATIVOS E DEMOS PARA AMIGA

(fevereiro 1992)

PLATINUM WORKS - excelente sistema profissional composto por editor de textos, bancos de dados, planilha e soft de comunicação 3 discos

TRUE BASIC - linguagem e monitor Basic com compilador. Exemplos no disco

ART DEPARTMENT PROFESSIONAL - completo utilitário gráfico para edição e conversão de imagens. Em 3 discos

MEGAMIX OEMO - música-demo continua no estilo "house" de eletrônica e canções

AWARD MAKE PLUS - prático editor de diplomas com fontes de letras e bordas

QUARTERBACK TOOLS 1.3 - ferramentas indispensáveis para análise de discos e recuperação de arquivos

COMM. SETTER FONTS COLLECTION - fontes gráficas diversas do tipo figuras com excelente qualidade gráfica em 6 discos para uso em editores

OCATED - completo editor musical e sample que permite utilizar 64 canais de som com ruídos/núcleos

TV SHOW 2.0 - versão atualizada desse excelente editor de vídeo agora com novas fontes gráficas em 2 discos

TURBO SILVER NEW COLORS 7.0 - novas fontes para render com Turbo Silver e aumentar mais ainda sua coleção

LATICE C 5.0 - o melhor compilador C para Amiga agora em nova versão com 5 discos

AMOS COLLECTION - o tão esperado e elogiado editor de games em 20 e 30 agora completo com 11 discos com compilador e manual

HARWIRED MEGA OEMO - sensacional Demo gráfico-som em 2 discos com digitalizações gráficas e animadas

FONT WORKS - completo editor de fontes para editores gráficos

NASP FONTS COLLECTION - músicas e efeitos digitalizados e sampleados do MC Hammer, Vanilla, Technobots, Ice MC, IMF, entre outros, numa coleção de 7 discos para uso com o N.A.S.P.

ICON MASTER - utilitário para criação de ícones inclusive animados

GIGAMIX OEMO - vídeo-clip em 2 disquetes de 20 minutos de músicas digitalizadas e sampleadas no estilo "house"

e mais: IMAGINE 2.0, THE TARTI MASTER, VIDEOCAPS em 20, PORNO PICTURES, PAGE STREAM 2.1, INAO-OEMO, OMA PICTURES, TITLE CRAFT, OELUXE HELP, VIDEO EFFECTS 30 (INTSC),...

S.E.U.C.K

(SHOOT'EM'UP CONSTRUCTION KIT)

O grande lançamento do mês para os usuários de Amiga

Um incrível e prático sistema editor de games 2D totalmente estruturado com milhares de sprites animados com até 60ms cada criados por você; cenários de fundo, pontuação; áreas de ataque e movimentação dos sprites e inimigos; SFX; faixas e desatóis. Tudo com excelente qualidade gráfica e sonora. Simples de operar, não requer manual, possui

menus com as funções dos editores. Vai com um jogo especial no disco construído nele onde você pode modificá-lo, se quiser. Tudo o que você precisa para transformar suas ideias em um ótimo e completo jogo do estilo ação e tiro totalmente em "scroll" vertical.

Com o SEUCK você não programa, você cria.

AMIGA, A HORA DA DIVERSÃO

Alberto C. Meyer

Ah, há! Finalmente depois de navegar pelas mais diversas mídias magnéticas, aportei aqui, na revista CPU, uma publicação de carne e osso. Digo, papel e tinta. A partir de agora, em todas as edições, vamos bater um papo saudável sobre o assunto que mais interessa a uma grande parte dos leitores: os jogos.

Não vamos falar apenas de novidades, mas também dos jogos clássicos, ou seja, aqueles que não podem faltar na coleção do "gamicmaníaco". E, para começar, vamos falar dos bichinhos que fazem mais sucesso na sua telinha: os amáveis Lemmings.

Lemmings são um tipo de animal roedor, que possuem uma importante característica: seguem fielmente seu líder. Se este líder resolve se jogar de um precipício, todos os outros também se jogam e por aí em diante. Tendo essa característica em mente, os programadores da Psygnosis, sem dúvida a mais criativa soft-house, resolveram construir um jogo com os Lemmings como personagens principais.

O jogo, que combina momentos de estratégia, raciocínio e ação, tem como objetivo a solução de 100 quebra-cabeças diferentes. Cada um desses quebra-cabeças consiste de fazermos com que um grupo de Lemmings consiga atravessar um caminho até acharem a saída. Para isso, existem diversos tipos de Lemmings que fazem as mais diversas tarefas, como construir pontes, cavar buracos etc. Combinando os diversos trabalhos que eles podem fazer, você consegue a solução do problema.

Este jogo foi eleito como "o jogo do ano" de 1991, por todas as revistas especializadas. E para aproveitar a deixa, a Psygnosis (onde eles arrumaram este nome?), resolveu lançar um disco com mais 100 fases e que tem o sugestivo nome de "Oh, No!, More Lemmings", que é, sem dúvida, o principal lançamento do momento para o Amiga. Você, amigo, que gosta de passar suas horinhas de folga diante do monitor, aproveite (e não se esqueça de olhar a seção de dicas, com os códigos deste jogo em primeira mão no Brasil), pois você terá muito trabalho para resolver todas as fases.

CORRENDO CONTRA O PERIGO

Você gosta de Fórmula 1? Lê tudo que sai na imprensa e não perde uma corrida? Então o próximo jogo de Fórmula 1 do Amiga vai fazer a sua cabeça. Simplesmente é a mais perfeita simulação de automobilismo já criada para micro-computadores. Programado pelo autor de outro clássico, o Stunt Car Racer, este jogo demorou quase dois anos para ficar pronto e contou com a colaboração de equipe FontWorks, que deu suporte técnico ao autor.

Nesta simulação, você pilotará o carro da equipe que escolher, e com características reais, ou seja, para você ganhar uma corrida com uma equipe ruim, vai ter que suar muito (e será quase impossível). O jogo combina a técnica de Vector Graphics (3D) com sprites comuns, que são usados para os fiscais de pista, bandeiras, placas de aviso etc. Todos os circuitos são perfeitos, com sua topografia reproduzida ao extremo, inclusive com lombadas. O nível de realidade é tão grande que o jogo foi lançado pelo selo Microprose, que é uma soft-house especializada em simulações da realidade. Não perca!

Para quem gosta de aventuras, a pedida do momento é o Another World. Depois de uma abertura cinematográfica, somos levados a um jogo no estilo do Prince of Persia, o que já garante a qualidade. No jogo, você é transportado para uma outra dimensão, que possui muitos perigos e está cheia de seres que não gostam nem um pouquinho de você. É claro que o objetivo é sair desta vida, o que é uma tarefa bem difícil.

Outra aventura interessante é Pegasis, que tem um dos melhores gráficos do Amiga, pois há muita variedade de cenários. Tudo com scroll parallax, que é a técnica de subdividir a tela em várias áreas, cada uma com um scroll com velocidade diferente, dando assim um efeito de profundidade ao cenário.

Nos esportes, temos o Jimmy White Snooker, que é simplesmente o melhor jogo de sinuca que "tem por aí", e deixa no chinelo coisas como o 3D Pool, que,

além de lento, é muito feio. A realidade é tão grande que, se você esquecer de passar giz no tacho, ele certamente vai "espirrar". 4D Boxing é como o próprio nome diz: um jogo de boxe em três dimensões (o quarto D fica por sua conta), onde podemos ver os lutadores de vários ângulos e posições possíveis, inclusive do ponto de vista do lutador, ou seja, se você levar um soco na cara, pode ver a livra do adversário arrebatando o seu nariz. O jogo é um pouco lento, mas compensa pela ampla variedade de golpes disponíveis e pelo jogo de cintura dos personagens, fielmente reproduzido.

A turma dos fanáticos pelos RPGs vai ficar satisfeita com Heindall, que tem uma ótima história de abertura (embora um tanto grande demais) e certas lances bem heterodoxas, como a que você persigue um porco num chiqueiro. E olha que o bichinho faz até ôinc, ôinc...

Também é muito comum no Amiga vermos jogos adaptados de Pipemanas. Neste mês temos Final Blow, que vem a ser uma ótima luta de boxe, mas que está a séculos de distância do seu original no flipper, assim como o explosivo Alien Stonn, que sem dúvida, é uma das piores adaptações feitas para o Amiga. Acho que a SEGA poderia caprichar um pouco mais em suas adaptações. Os bobs são muito mal resolvidos, com pouca animação e os gráficos de fundo tem pouca variedade.

Já Tartarugas Ninja 2 consegue ser um pouco melhor, com a abertura do jogo sendo praticamente igual ao seu original nos Arcades. O jogo é o mesmo de sempre: o negócio é sair batendo em tudo o que você tem pela frente e ponto final.

Para finalizar temos os adventures, e, o melhor no momento, é o Cruise For a Corpse. Nele, Você terá que solucionar um crime ocorrido dentro de um barco, e para isso, o autor do jogo lhe deu a oportunidade de só usar o mouse, dispensando o uso do teclado. O jogo tem sons e gráficos muito bons e, apesar dos seus cinco discos, vale a pena conferir.

Por ora, caro amigo, acabou as nossas fichas, mas espero encontrá-lo mês que vem para mais um papo sobre o que há de melhor para o Amiga. ■

Oh, No! More Lemmings!

Você, caro leitor, terá agora em precíssima mão no Brasil, todos os códigos de acesso das fases deste sensacional jogo de estratégia e raciocínio da Psygnosis. Vamos lá! Siga as dicas mostradas nas tabelas abaixo (para 2 jogadores) e ao fundo (para um apenas).

1	KAHPTDIBKE
2	IHPTDIJCKN
3	LPTDIJADKK
4	PTDIJKEKD
5	TDJAHTEFKM
6	DIJHITGKF
7	IJALTDHKS
8	JILTDTIKL
9	JAHPTDIJCKD
10	IHPVDIJKKG

Turrican 2

Para conseguir vidas infinitas neste multicolorido jogo, faça o seguinte: pressione a tecla **HELP** para entrar na tela de seleção de músicas (o quê? Não sabia que ela existia?). Pressione a tecla 4 para interrompê-la e depois pressione 2. Após cerca de 10 segundos de música, aperte **ESC2** vezes. Depois, jogue normalmente.

The Simpsons

Se você não está conseguindo jogar o joguinho dos Simpsons, aí vai uma dica para você ficar com vidas infinitas e chegar ao fim do jogo.

Quando a tela de abertura aparecer (quando a família estiver vendo TV), digite **COWABUNGA** em minúsculas.

Os Intocáveis

Apesar deste jogo já ser "bem velhinho", tem ainda muita gente que não consegue chegar ao seu final (o que não é uma tarefa das mais fáceis). Digite a senha **SOUTHAMPTONGAZETTE** e você poderá ir passando de fase a cada toque na tecla **F10**. Nos níveis 2, 3 e 6, se você pressionar **HELP**, você encerrará seu caminho pela metade.

Car-Vup

Na tabela de records, digite o seguinte: **RJ.TOONE**, que isto lhe dará vidas infinitas.

Predator 2

Se este jogo está insultando a sua pretensa habilidade no joystick, que tal você insultá-lo também a fim de ganhar energia infinita? Pause o jogo e digite a frase **YOU'RE ONE UGLY MOTHER**. Corram ao dicionário e decifrem isto!

SwitchBlade 2

Para ir para qualquer fase, na tela de apresentação digite **LEVEL** seguido do número da fase desejada. Se você quiser entrar num subjogo, digite **CHROME**.

Shadows of The Beast II

Muita gente acha que a senha correta para este jogo é **TEN PINTS**. Tá todo mundo errado! A senha oficial divulgada agora pela Psygnosis é **SUNSTOVE**.

ATOMINO

Se você está tendo problemas com este excelente jogo da Psygnosis, aí vai o código das fases (tabela a seguir) para você se divertir e "queimar a mufa". ■

Nível	Código
10	IDYLL
20	TAURUS
30	NEPTUNE
40	PHOTON
50	PLANKTON
60	INFERNAL
70	FOSSIL
80	POISON
90	SOUP
100	SULPHATE

	Tame	Crazy	Wild	Wjcked	Havok
1		VNLCAIVFBO	CEIPWLMJCK	GAHRVFLBFF	KIRVNLFCFI
2	IIRVLNCCAO	NLCIIVVGBH	MHPWOMBKQ	FMBOHTWODN	MPTBIIGADEM
3	MRVLLCADAJ	LBAMVVNHB	NRWLBALCE	IBALVWNPDK	RYNLGIMEFN
4	RVLLCIMEAS	CIMVYNLBN	RWLMBIMMCN	CIMVWNMQDJ	VNLGEITFFI
5	VLLCAIVFAL	CEIPWNJBR	WLMBAIVNCG	GAIRVLLMBEL	NLCMITVGF
6	LLCIIVVGA	IIRVNLBKBH	LMBHVWOC	MIPVLLGCEG	LGAMVVNHF
7	LCAMVVLHAR	NPWNLCELBH	MBAMVWLPCM	MRVLLFADEQ	GMMTVNLJFH
8	CIMVLLIAK	RWNLCIMMBO	BIMVWLMQCF	RVLLFIMEEJ	GAIRWNLJFH
9	CAIRWLLJAM	WNLBAIVNB	CAIRTNMBDH	VLLGAIVFED	TIRWNLGKFQ
10	IIRWLLCKAF	NLCMITWOBS	MHRVNMCCDF	LLGKIVVGE	MRWNLFALEF
11	MRWLLCALAS	LBAMVWNPBM	MRVNMBADDO	LAGMVVLJHJ	RMNLFIMMFF
12	RWLLCIMMAL	BIMVWNLQBF	RVNMCIMEDI	GIMVLLIES	WNLFIVNFO
13	WLLCAIVNAE	BAIRVLMBCF	VNMCAIVFDR	FAIRWLLJED	NFLIIVWOFH
14	LLCIIVWOAN	MIPVLMCCCR	NMBHVVGDI	TIRWLLFKEM	LFAMVWNPF
15	LCAMVWLPAK	MRVLMCADCH	MBAMVWNHGD	NIRWLLFALEJ	GIMVUNLQFM
16	CIMVWLLQAD	RVLMCIMECF	CIMVYNMIDQ	RWLLGIMMED	GAIRVLMBGO
17	CAIRVNLBBG	VLMBEHTECO	BAHRWNIJDM	WLIIFAITNEF	IIRVLMFCGG
18	IIRVNLCCBP	LMCIIVVGCH	IIRWNLMBKDK	LHGHTVOEN	LRVDMGADGL



COMMODORE AMIGA HARWARE

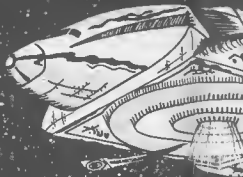
MICROS - DIGITALIZADORES - GENLOCKS -

TV MODULATOR (NTSC E/DU PAL-M) -

EXPANSÃO DE MEMÓRIA - MONITORES

IMPRESSORAS - ETC... CONSULTE-NOS.

PREÇOS: SOB CONSULTA



GAMES

JOGOS AMIGA

1000 MIGLIA (PAL)	01 disco
ABC BOXING	2 discos
AMOeba	2 discos
ANOTHER WORLD	2 discos
BABY JO	01 disco
BIRD OF PREY	2 discos
CRUISE FOR A CORPSE	5 discos
DEIVIDUS DESIGN	2 discos
DOUBLE DRAGON III	2 discos
GOBLINS (PAL)	3 discos
HEIMDALL	5 discos
KILLER BALL	01 disco
KNIGHTMARE	2 discos
KNIGHTS OF THE SKY	2 discos
LIFE & DEATH	2 discos
MEGA PHOENIX	01 disco
MEGA TWINS...	2 discos
SEARCH FOR A KING (PAL)	5 discos
SPACE ACE II...	01 disco
T.M.N. TURTLE II	01 disco
THRUMULUS...	01 disco
TIP OFF	2 discos
ÚLTIMA V	2 discos
WORLD CLASS RUGBY	01 disco

PREÇO: C\$ 4.800,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUIDO)

COMMODORE AMIGA

MANUAIS - PREÇO SOB CONSULTA

DELUXE PAINT III (português)
SCULPT 4D (português)
VIDEO TITLER (português)
WORK BENCH (português)
PLAN PERFORMER 2.0 (português)
DIGPAINT III (português)
TURBO SILVER (português)
AEGIS ANIMATE 3D (português)
LIGHT WAVE MODELER MANUAL (português)
PAGE FLIPPER PLUS F/X (inglês)
DELUXE PAINT II (inglês)
THE DIRECTOR (inglês)
THE DISK MECHANIC
FORMS IN
AEGIS SOUND X (inglês)
3D PROFESSIONAL (inglês)
LIGHT WAVE 3D MANUAL (inglês)
AMIGS THE CREATOR (inglês)
TURBO SILVER (inglês)
DIGPAINT II (inglês)
SCULPT ANIMATE 4D (inglês)

DEMOS

WALKER (2 Mb)	2 discos
STAR TREK (1.5 Mb)	2 discos
HARDWIRED MEGA DEMO (PAL)...	2 discos
GLOBAL TRASH	01 disco
DECAYING PARADISE (PAL)	01 disco
DIGITAL NOISE II (PAL)	01 disco
FRANTIC DEMO	01 disco
ELECTRICAL ECSTASY	01 disco
TUFF STUFF (PAL)	01 disco
PREFACE (PAL)	01 disco
REBELS DEMO (PAL)	01 disco

PREÇO: C\$ 1.500,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUIDO)

UTILITÁRIOS

POWER PACKER PROFESSIONAL 4.0/	01 disco
MUSIC MAKER (PAL)	3 discos
ULTRA DESIGN	2 discos
AUDITION 4.0	2 discos
DOS CONTROL 31...	01 disco
BUTCHER 2.0	01 disco
DRAW 4D PRO	2 discos

PREÇO: C\$ 1.500,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUIDO)

O FUTURO DA IN AO SEU AL

PARA EFETUAR O SEU PEDIDO ENVIAR SEU NOME, ENDEREÇO E INFORMAÇÕES PERTINENTES AO SEU EQUIPAMENTO, BEM COMO UM TELEFONE PARA EVENTUAIS CONTATOS, JUNTAMENTE COM UM CHEQUE NOMINAL A



TAKERU SOFTWARE INFORMÁTICA LTDA.
RUA SETE DE SETEMBRO, 92 / 2210
CENTRO - RIO DE JANEIRO
CEP: 20050 - TEL. (021) 232-0650

PARA
ACQ
DES
DIS
DIS

A
E
C
C
F



PROMOÇÃO!!



Segunda coleção Konami
mais 10 jogos imperdíveis

Cr\$ 6.000,00 [em 5 1/4]

Cr\$ 7.500,00 [em 3 1/2]

Funcionam em todos os micros de Linha MSX
inclusive no PLUS e DO PLUS

Se você perdeu a primeira coleção,
ainda há tempo. São 20 jogos de
KONAMI para enriquecer o seu acervo.

Cr\$ 9.000,00 [em 5 1/4]

Cr\$ 10.500,00 [em 3 1/2]

Funcionam em todos os micros de Linha MSX
inclusive no PLUS e DO PLUS

MSX NOVIDADES

PAYASO MAGICO I	msx 1
PAYASO MAGICO II	msx 1
MOTORISTA ESPACIAL	msx 1
ALTO CRASH	msx 1
ZONA ZERO	msx 1
GENGIS KHAN	msx 1
MEGA PHOENIX	msx 1
SPACE COMBAT	msx 1
MITSUME GATORU	msx 1 - megaram (aventura)
GARYO KING	msx 2 - megaram (ação)
NYAN	msx 2 - 720 Kb (racocinho)
PIPELINE DESGOREY	msx 2 - 720 Kb (racocinho)
DRAGON DISK II	msx 2 - 720 Kb (drama)
DRAGON DISK III	msx 2 - 720 Kb (drama)
BOF DISC STATION 4	msx 2 - 720 Kb (drama)

PREÇOS

msx 1	Cr\$ 600,00 (POR JOGO)
msx 1 - megaram	Cr\$ 800,00 (POR JOGO)
msx 2 - megaram	Cr\$ 800,00 (POR JOGO)
msx 2 - 720 Kb	Cr\$ 800,00 (POR JOGO)
DEMOS msx 2 - 720 Kb	Cr\$ 1.500,00 (CADA UMA)

PROMOÇÃO

ESPECIAL

PRIMEIRA MAIS A SEGUNDA
COLEÇÃO

Cr\$ 12.000,00 em 5 1/4

Cr\$ 15.000,00 em 3 1/2

GRAPHICS MSX 2

VIDEO GRAPHIC PHILLIPS

SHAGARAKU

PIXEL 3D

MICHELANGELO

DD GRAPH

VIDEO GRAPHIC MATSUSHITA

PREÇO: Cr\$ 1.500,00 CADA (PORCO R INCLUIDO)

• Compre 2 e escolha 1 à sua escolha •

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Drive 5 1/4 DDX 380 Kb

Drive 5 1/4 DDX 720 Kb

Drive 3 1/2 DDX 720 Kb

Kit Transf. 2 0 + DDX

Kit Transf. 2 0 DDX

Megaram Game DDX

Meg Disk DDX 256/512/788 Kb

Grátis 20 jogos e 10 utilitários

Grátis 20 jogos e 10 utilitários

Grátis 20 jogos e 10 utilitários

Grátis 10 jogos e 20 jogos digitalizados

Grátis 10 jogos e 20 jogos digitalizados

Grátis 06 jogos megaram

Grátis 06 jogos Mapper



TAMBÉM TEMOS: IMPRESSORAS, VIDEO GAMES, CAR-
TUCHOS PARA MEGA DRIVE, JOYSTICKS PARA MSX E
MEGA DRIVE, MODEM, EXPANSOR DE SLOTS, PLACA
BO COLUNAS, INTERFACES FONTES, FILTRO DE LINHA,
MOUSE PAQ, ETC.

PREÇOS SOB CONSULTA 021 232-0650

REVENDEDOR AUTORIZADO MSX-SOFT

DA INFORMÁTICA U ALCANCE

ENDE-
QUIPA-
TUAIS
NALA

PARA PEDIDOS ABAIXO DE Cr\$ 10.000,00
ACRESCENTAR Cr\$ 5.000,00 DE
CASPESAS POSTAIS
DISQUETE 5 1/4: Cr\$ 1.800,00
DISQUETE 3 1/2: Cr\$ 3.500,00

AMIGA

ENVIE DISCO PARA GRAVAÇÃO DD
CATALGO (GRATIS).

Crédito: CAMARQUINHO CAMILO

Foto: composição DEBRAUS Tel. 221-0804

A GUERRA DO VÍRUS

Luiz Fernandes de Moraes

Janeiro de 1992: a revista Amiga Computing publica uma pequena nota informando aos leitores que um vírus mortal chegou ao Reino Unido, através do disquete de brinde da Amiga User International, uma publicação concorrente. A acusada se defende, afirmando que não há motivo para alarme, pois o número de pessoas infectadas é muito pequeno. Em contrapartida a Amiga Computing avisa que o seu disquete brinde contém um antivírus que pode solucionar o problema.

Para o leitor desavisado, vale dizer que esta é apenas mais uma escaramuça de uma guerra silenciosa que vem sendo travada pela microinformática. E o campo de batalha pode ser o seu próprio Comodoro Amiga, pois dentre os diversos modelos existentes de computadores pessoais, o Amiga reúne algumas características que o tornam extremamente vulnerável ao vírus.

A primeira característica é o Multitasking, a "habilidade" do Amiga em executar vários programas simultaneamente. É muito fácil para qualquer vírus se instalar em um ambiente multitarefa. A segunda característica é o próprio AmigaDOS e o seu funcionamento. Quando um disquete é colocado no drive DFD0, um dispositivo chamado Trackdisk.device "reconhece" a sua presença e dá partida no DOS. Se o disquete possuir uma rotina de "boot" (chamada bootblock), esta rotina é transferida para a memória e executada (um procedimento praticamente sem defesa contra uma infecção por vírus).

Mas não é só o bootblock que pode conter o vírus. A estrutura do DOS é tão fragmentada e dependente de um número tão grande de pequenas rotinas espalhadas no disquete, que isso acaba resultando em um inenarrável caldo de cultura. Um bom exemplo é o arquivo disk-validator. Por ser uma parte importante da estrutura do AmigaDOS, o disk-validator acabou se tornando o vetor dos vírus mais mortais que existem para o Amiga.

A QUEM INTERESSA O VÍRUS?

Não é preciso ser um leitor assíduo de

novelas policiais, para perceber que um crime interessa a quem luta com ele. Hoje as maiores suspeitas sobre a origem e o desenvolvimento do vírus recaem sobre as softwarehouses. Dizem as más línguas que a existência do vírus fez aumentar a venda de cópias originais de programas, além de criar um mercado nada desprezível: o de "vacinas" antivírus.

Jamais se saberá se existe qualquer traço de verdade nisso, ou se é apenas mais uma levandade divulgada pelos piratas e difundida pelos usuários em geral. A única certeza é que no caso do Amiga, os vírus surgiram como desdobramento natural dos grupos de usuários "heavy-users". Muitos grupos assumiram a paternidade dos seus vírus, como o SCA (Swiss Cracking Association) e o North Star (do grupo homônimo). Só que nestes casos o vírus era inócuo, resultando apenas em brincadeiras de mau-gosto que não produziam danos ao usuário. Mas foram estes pioneiros que abriram o caminho para programadores menos escrupulosos, que competem entre si na busca do vírus mais letal possível.

Uma maneira de exemplificar o surgimento de um vírus (e também de reduzir as suspeitas sobre as softwarehouses) é contar a história do jovem alemão Christophe W. Em 1988, Christophe, orgulhoso de seus quase 17 anos, concedeu uma entrevista a um repórter de um grande jornal alemão, onde explicou que o vírus SCA tinha sido um grande fator de incentivo na sua "brilhante carreira" de hacker. Christophe achou-o tão interessante que resolveu construir seu próprio vírus. Para se certificar que o contágio seria mais eficiente, resolveu se utilizar do vetor "Do!O" (este vetor intercepta os comandos de leitura e gravação em disquete, utilizados pelo trackdisk.device) e criou o primeiro vírus de contágio efetivo (um disquete ficava contaminado simplesmente ao ser inserido no drive). Este vírus, batizado como DASA, destruiu realmente as informações do disquete.

O que Christophe não sabia é que o seu vírus havia causado um inenarrável prejuízo a um rico usuário. Este usuário, inconfor-

mado com o fato, havia colocado um anúncio em um jornal oferecendo 2.000 dólares de recompensa para quem denunciasse o autor do DASA. Um garoto de 12 anos denunciou Christophe e o advogado do usuário lesado pediu ao amigo repórter para entrevistar o suspeito, buscando confirmação do crime. Quando Christophe concedeu a entrevista, não sabia que estava fazendo a sua confissão. Para desespero do gênio hacker, logo após a glória fugaz da publicação da sua entrevista, Christophe foi processado (e perdeu em todas as instâncias), tendo que pagar em junho de 1990, o equivalente a 220.000 dólares de prejuízos e danos morais, além das custas judiciais.

OS TIPOS DE VÍRUS

Os vírus do Amiga se dividem em cinco tipos:

VERME - É o vírus que infecta um disquete uma vez só, durante um processo de troca de discos do drive. É o tipo usual.

LARVA - Funciona de forma similar ao "verme", porém só infecta um disquete em momentos especiais (durante a execução de um programa ou um reboot do sistema). É o mais fácil de localizar e destruir.

VÍRUS VERDADEIRO - Infecta um disquete inúmeras vezes, fazendo cópia sobre cópia de si mesmo. É muito perigoso e difícil de manipular.

CAVALO DE TRÓIA - É um programa que se identifica como utilitário ou vacina antivírus. Quando executado ele inicia a vítima ou dispara o detonador de uma BOMBA.

BOMBA - Espera por determinados eventos (como uma data especial ou um número específico de gravações). Quando a condição é satisfeita, algo realmente "sújo" acontece (como destruir os dados do disquete). Muitos vírus possuem BOMBAS em seu interior.

Um vírus pode reunir duas ou mais características (ser LARVA, VÍRUS e BOMBA, por exemplo). Após o DASA surgiram os vírus LINK (como toda a série

IRQ, que se agrega a programas ou comandos de DOS) e a virulência foi aumentado de forma realmente assombrosa (série dos Lammner Exterminators). E à medida que o tempo passa, os programadores vão criando vírus realmente "mortais". Os mais recentes exemplos são o R.O.L.E. (Return of the Lammner Exterminator) e o fêmeigero SADDAM HUSSEIN. Ambos sobrevivem no arquivo Disk-validator (diretório L).

A característica principal do R.O.L.E. e do SADDAM é que eles infeccionam qualquer disquete em qualquer drive, simplesmente pela sua inserção no dispositivo (e a memória do micro também é infectada pela simples inserção de um disquete contaminado no drive, o que em termos de contágio é revolucionário). Quando o disquete não possui um diretório L, o próprio vírus se encarrega de criá-lo e nele se instala. É bom ficar atento para disquetes que de um dia para outro aparecem com um diretório L novo, e com um arquivo disk-validator surgido do nada.

Quando a bomba de tempo do SADDAM detona, os arquivos passam a conter (em toda a sua extensão) a palavra IRAK. É uma maldade muito grande mas não é a única a que o disco contaminado está sujeito. Por conter um disk-validator falso,

o disquete fica sempre a um passo de "blufar", isto é, estourar a sua capacidade de armazenagem e se tornar ilegível para o AmigaDOS. Muita gente desavisada viu um importante disquete da sua coleção passar a dar a mensagem NOT A DOS DISK quando era inserido no drive. Uma triste zebra...

VENCENDO O VÍRUS

Se até hoje você não teve qualquer disco infectado, ou é alguém de muita sorte ou tem uma boa metodologia de trabalho. Vencer o vírus não é tão difícil assim, pois embora a maioria deles se utilize do vetor ColdCapture para sobreviver a um reset do micro, nenhum deles sobrevive a uma fonte de alimentação desligada. Sendo assim, adote os seguintes procedimentos de trabalho, e a saúde dos seus arquivos poderá se manter intacta por muito tempo:

- 1 - Não comece um trabalho sério sem antes desligar e religar a fonte de alimentação do micro (cold start).
- 2 - Desligue sempre o micro quando terminar de jogar, mesmo que para carregar um outro jogo.
- 3 - Ao receber novos disquetes do seu fornecedor de programas, carregue antes um programa antivírus e teste cada dis-

quete.

4 - Ao executar um trabalho, cada disquete ou programa que for sendo usado não deve retornar para a caixa de discos. Mantenha-os separados pois, se alguma bomba detonar, você saberá exatamente quais discos foram inseridos no drive, o que reduz o trabalho de descontaminação de disquetes suspeitos.

5 - Embora não tenha sido ainda provado que o R.O.L.E. ou o SADDAM podem contaminar discos rígidos, mantenha-o desligado quando for usar disquetes suspeitos (se for do tipo Series II da GVP para A500) ou use o comando LOCK do AmigaDOS para protegê-lo de infecção.

Com relação ao antivírus, embora existam diversos no mercado, nenhum atualmente é tão bom quanto a versão 2.2 do Master Virus Killer (encontre e elimine R.O.L.E. ou SADDAM HUSSEIN). Consiga a sua cópia com urgência e se prepare para conviver com um Amiga saudável por longos e longos anos.

Se você agir com segurança, seu micro nunca mais travará qualquer batalha na guerra do vírus e passará o resto dos seus dias como um general de pijama tranquilo e bonachão: um verdadeiro companheiro!

BOX - VÍRUS CONHECIDOS ATÉ AGOSTO DE 1991.

(C)rackRight by Diskdoctors

16 Bit Crew	ByteBandit 1	Destructor	Hilly
2001 SCA	ByteBandit II	DigitalEmotion	Hireling
Abraham (MCA)	ByteBanditClone	Disaster Master (tipo LINK)	Hoden
Aids	ByteBanditNoHead (ByteBandit v3 = ByteBandit + The Mutation)	Disguard	Ice
AmigaFreak	ByteVoyagerI.Virus	DiskHerpes (Phantasmograph = Phantasmumble + Herpes)	Incognito
ASS	ByteVoyagerII.Virus	Extreme	Inger_IQ
ASV	CancerSmiley by Centurions (tipo LINK)	F.A.S.T.	IRQ I (tipo LINK)
Australian Parasite	CCCC Virus	F.A.S.T. type 1	IRQ II (tipo LINK)
BamigaSectorOne	CCCC Virus (tipo LINK)	F.I.C.A.	Jelf Batonic V1.31 (tipo LINK)
BandVirusSlayer	Clist (UK Stile)	FastLoadByteWarrior	Jeff Batonic V3.00 (tipo LINK)
BGS9 I (tipo LINK)	Clonk	Forpilh	Jir
BGS9 Mutant (tipo LINK)	Coder	FrenchKiss	Joshua I
BlackFlash	ColorFile	GudaTfi	Joshua II (SwitchOFFVirus)
BlackStar (North Star I)	Dag	Graffiti	Julie (Tick)
Blade Runner	DASA (Byte Warrior = DASA I = DASA II)	Grenlins	Kunki
BLF	DAT'89.Virus	GXIteam	L.A.D.S.
BlowJob		Gyros	Lammner Exterminator I (LammnerStrap = LammnerSpecial)
Bret_Hawkes		HCS 4220 I	Lammner Exterminator II (GrenlinsTheFalse)
Batronics (Baham)		HCS 4220 II	

[illegible]

AQUI SEU AMIGO TEM UM AMIGO!!

SUPER PROMOÇÃO: AMIGA 500 - US\$ 700,00

Tabela de Preços

	ABRIL		MAIO	
	CHEQUE	SEDEX	CHEQUE	SEDEX
Jogos	2.000,00	2.200,00	2.500,00	2.800,00
Aplicativos	2.200,00	2.400,00	2.700,00	3.000,00
Disquete 3 1/2	4.000,00	4.400,00	6.000,00	6.500,00

Preço por gravação por disco. Disco não incluído.

Periféricos para seu Amiga:

A - 501 (Expansão externa para 1 Mb com clock)

A - 510 (TV modulador - NTSC/PAL-M)

Drive externo 3 1/2 original Commodore

Digiview (digitalizador de imagem)

Drive externo 5 1/4 completo

Perfect Sound Sampler

RGB
PARA AMIGA EM
QUALQUER TV

(-) = Número de disco
PB = PAI 1 DOOTIR - 3M - 1 MI GA

JOGOS PARA AMIGA (continuação)

SKRULL SILVERHORN SILVERHORN 2000 PB GAMES DIVISIONS 2 NARCO PIRATE MAGIC POCKETS COIN DOWN ALLIANCE INDIANA JONES 3 SHADOW OF THE DRAGON 2 R-TYPE 2 TERRONATOR 2 (2) FINAL FIGHT 2 FIRST SAMURAI 2 HOMI MARIANNA LAWYER 3 FLEASHER 2 UTOPIA BOOBY LAST BLADE FINAL BLOW PB BLOOD ALONE 2 (2) 1M CAR VIP CLOWN MANIA DEATH TRAP GAMES OF THE WAR DIRTY MOTO FAST IRON GAMES DIVISIONS 12 FBI TOUGHIES WOLF LOCK	CRAZY CARS CRAZY CARS 2 PARKS DAKAR CRUIZAR RS BACTI RIAS SILVERHORN JACK S POND SIMPSON 2 ZACHARY SILVERHORN SILVERHORN CRUISE(S) 2 HIT 1 BATTLE ESCAPE PLANT ROBOT 4D SPORTS BOXING (2) H YAD MAGIC HINDSIN IM PLAYE R MANAGER IM HARD START 2 HOCKEY (2) 1M DOUBT DRAGON 3 (2) CONI ICT HERRARD FORMULA 1 3D LOTUS TURBO CHAS (1) 1M 1/2 11 NINJA PRO TOUR SINER NIP SI AYER IM HINDSIN (2) 1M ULTIMATE GO F WARRIOR WILLY WILD STRUT X CUT (2) T.NACI, QUE EN	COMMANDO GAMES DIVISIONS 6 GAMES DIVISIONS 7 MAJESTY BLAND (2) XINON - ROAD WARS PI AFON IM PB BACK TO THE FUTURE 3 (2) PINAL WIZARD SPACE QUEST 1 (4) DRAGON AIRS 2 (3) GOLF QUI ST 2 TOYOTA CARTAGE 2 (2) PD POLICE QUEST 2 (2) MANHAT, DE JIGGAS ARCHIE LAGOS 1 MPT 1, DOWND ZOUT PD MABLE MADNESS KLAX 116 COMBAT PILOT HIMOTIAZ PRO TRACER R CAVI HINNI R CHAMPION 18 0X CROQUIRON SINER NIP HAI ANCI 10 POWE R INTERNU I REBAN INVI TATION ANIMA SILVERHORN AUSIMINO NINJA KATKAT	BAT 11 HAWKS 1942 (2) MAG 29 FULCRUM 4TH AND INCHES DARDARIAN MO TANK PLATOON DB 3 ROD 1 AND 1M KODI WARRIORS HYTHIS HINI R 11 OCTOBER R GUNSHIP IM KNIGHT OF CHRISTIAN (2) HAI OCEAN 11 S FAM 5 DIVISIONS 6 FAM 5 DIVISIONS 9 FAM 5 DIVISIONS 10 FAM 5 DIVISIONS 11 MO THI, IT INSTONTE PRO TIANIS REIN LITON 101 PH RINK AEMDA SALAN SPACE ALT 4 (2) PH RUNNING MAN (2) ICT MAN (5) SPACE QUEST 1 SPACE QUEST 2 RINGDILL LIT NCI TOLKI 1 GAMES DIVISIONS 4	GP 500 2 (2) ALLEN IRAD (2) 1M JIMMY ANOKI R LAST NINJA 3 (2) ONE DRAT (2) LIVIRA 2 (2) 1M PB ITIGI 101 RIDE R (2) 1M TOKYAK WARRIOR (2) PH WILD WILLY 1 S ADVENTURE OF MOK FAR WACKY RACT R LIFE 1 PLATH (2) HOMI HIAS HINDSIN HAWK EXH 1 AIC DOYING (2) TIP OTT (2) HERRON ZOMBI S HINDSIN ACTION FIGHTER VSDOM SPACE, CHIN HAWK 2 JOANA DARK (2) 2 (2) LIFE 10 KIDS (2) WOL TIL HINDSIN LAND MONS 100M (2) JAD LAND PH HIN HAIL (5) STRI T ROAD 2 (2) 1M
---	---	--	--	---

APLICATIVOS PARA AMIGA

ADRIIN - 1D MUSICAL ALICE ANIMATOR 1D GRAFICO ALICE ART PARK ALICE DRAW - 1D (2) CASAS ALICE IMAGENS - 1D IMAGENS ALICE MEGALITHOR 3D CAD AMIGA LOG - SIST OPERACONAI AMIGADOS MACRO ANIM 11 R AMIGA LITRA - BASIC AMIGA VISION 1-128 VINDITA 1M(4) AMIGA WORKSTATION S OPERACIONA ANOS - 1D TOGOS (2) ANOS MASTER - 1D MUSICAL AQUO MASTER 3 - 1MUSICAL (2) CALIGARI - CAD IM CALIGARIER - 1D TEXTO 1M CITY DUCK - DISK FOR IM COMIC SETTER - 1D GIM (2) CROSSAIR RECAR - 1D MUSICAL DELUCE PRINT - 1D TEXTO DELUXE MUSIC - 1D MUSICA DE LUXI PANI 3-6-CTH 10 (4) 1M DE QUARTX - 1D MOPI DIGITAL 11LAS - 1D AS (3) DIGIVIEW 4-0 - 1D VIDEO (2) 1M DIORANT - 1D VIDEO (2) 1M DISNEY ANIMATOON GRAT (2) 1M DMCS - 1D MUSICA DR TASS MID STUDIO 1 (2) MUSICA DUMAKR - 1M (3) DYNAMIC STUDIO 1D MUSICA EILTOR HJ, ICTONS - 1M FANTASYKON 1D VINDITA 5 FOX P H (PCT) 15A LEMILADOR GATO - 1D MONSTRATIVO GIF PINK 3D - 1D TRAMENTA IDRAFT 1M HAIL HILLS - 1D IM HILLS - 1D MUSICA HIT 100S 2 - 1D MUSICAL HUMAN DESIGN - 1D SIN NIO IM KARA FONTES - 11TAS 3 (3) 1M KIP PIR - ANTI VIRUS KIND WIRSD 20 - (3) 1M LAND OF CONJUNION - 1D MO LAST PCL - 1D JUNGAL M (3)	LA PCTI SCRIAM - 1D TULAS LOI 100S 1M HAIL CALCTH 0 LOZ CAMB RA 4-128-2710 1, VIND 021M MADRICAL REIN 1A1 (2) 1M MAIREDER 2 - 1M MELURIN NIG GA PIRIOTIN NIGGA LILLS PANI 0 DE DADOS MICROBIST TH R HANCO DE DADOS MID MOTO SIGNS - 1M MOVIL SYTH R - DIKATOR IM NEXICOR - USAR LAMID ADOR NEXICOR 3 (PCT) DAKAR 1MID ADOR MEXOS TOKO 1M (3) 1MID ADOR MUSIC MAKER R - 1D MUSICA NANP - 1D MUSICA 1M NANP 2 - 1D MUSICA 1M NANP 3 - 1D MUSICA 1M NANP 4 - 1D MUSICA 1M NANP 5 - 1D MUSICA 1M NIN W TCH 1 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 2 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 3 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 4 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 5 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 6 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 7 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 8 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 9 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 10 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 11 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 12 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 13 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 14 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 15 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 16 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 17 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 18 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 19 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 20 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 21 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 22 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 23 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 24 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 25 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 26 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 27 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 28 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 29 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 30 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 31 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 32 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 33 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 34 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 35 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 36 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 37 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 38 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 39 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 40 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 41 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 42 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 43 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 44 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 45 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 46 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 47 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 48 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 49 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 50 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 51 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 52 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 53 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 54 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 55 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 56 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 57 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 58 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 59 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 60 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 61 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 62 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 63 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 64 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 65 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 66 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 67 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 68 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 69 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 70 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 71 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 72 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 73 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 74 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 75 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 76 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 77 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 78 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 79 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 80 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 81 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 82 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 83 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 84 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 85 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 86 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 87 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 88 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 89 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 90 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 91 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 92 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 93 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 94 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 95 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 96 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 97 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 98 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 99 - 1D MONSTRATIVO (2) NIN W TCH 100 - 1D MONSTRATIVO (2)	SI IDC MOW 1 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 2 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 3 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 4 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 5 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 6 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 7 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 8 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 9 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 10 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 11 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 12 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 13 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 14 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 15 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 16 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 17 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 18 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 19 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 20 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 21 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 22 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 23 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 24 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 25 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 26 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 27 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 28 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 29 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 30 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 31 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 32 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 33 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 34 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 35 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 36 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 37 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 38 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 39 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 40 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 41 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 42 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 43 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 44 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 45 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 46 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 47 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 48 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 49 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 50 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 51 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 52 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 53 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 54 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 55 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 56 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 57 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 58 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 59 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 60 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 61 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 62 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 63 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 64 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 65 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 66 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 67 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 68 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 69 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 70 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 71 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 72 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 73 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 74 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 75 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 76 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 77 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 78 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 79 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 80 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 81 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 82 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 83 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 84 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 85 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 86 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 87 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 88 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 89 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 90 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 91 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 92 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 93 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 94 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 95 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 96 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 97 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 98 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 99 - 1D MONSTRATIVO SI IDC MOW 100 - 1D MONSTRATIVO
---	---	--

PROMOÇÃO

NAS COMPRAS ACIMA DE
50.000, 1 CHEQUE A VISTA E
OUTRO PARA 15 DIAS.

NAS COMPRAS ACIMA DE
100.000, 1 CHEQUE A VISTA E
OUTRO PARA 30 DIAS.

NA COMPRA DE PERIFÉRICOS
GANHE GRÁTIS A GRAVAÇÃO
DE 10 JOGOS OU APLICATIVOS.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

CONSERVO E MANUTENÇÃO
PARA TODA LINHA
AMIGA - MSX - PC

DISK TOY

(011) 277-4878

PEÇA CATALOGO

COMPLETO

PC - AMIGA - MSX

DESPACHAMOS

PARA TODO O

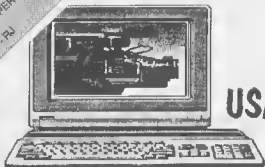
BRASIL

BOX - VIRUS CONHECIDOS ATÉ AGOSTO DE 1991 (continuação).

(C)rackRight by Diskdoctors

Lammer Exterminator III	Paradox I	ScarFace	The time Bomber
Lammer Exterminator IV (SelfWriterLammer)	Paradox II	SCA- Kelfrens	The Traveling Jack I (tipo LINK)
Lammer Exterminator V	Paramount	Sendarian	The Traveling Jack II (tipo LINK)
Lammer Exterminator VI (Re-Lammer6)	Paratax I	SinisterSyndicate	TimeBomb
Lammer Exterminator VII	Paratax II	Sinim	Tonates-Gentech Service
Lammer Exterminator VIII	Paratax III.virus	Suntronic	Traveller V1.0
LSD!	Pentagon Circle Virus Slayer I	SuperBoy	Türk
MAD II	Pentagon Circle Virus Slayer II	SupplyTeam	UltraFox
MAD IV	Pentagon Circle Virus Slayer III	System Z PVL v3.0	UltraKill
MagaMaster (MGM virus)	QuickInt_EM.virus	System Z PVL v4.0	Vermín.Virus
Mexx	Return of the Lammer Exterminator (tipo disk-validator)	System Z PVL v5.0	Virus II
MicroMaster (AEK)	Revenge	System Z PVL v5.1	Virus-killer-virus
MicroSystem	Revenge of the Lammer Exterminator I (tipo LINK)	System Z PVL v5.4	Virus V4.2
Morbid Angel	Revenge of the Lammer Exterminator II (tipo LINK)	System Z PVL v6.3	Vkill I
No Bandit Any More	RevengeLoader	System Z PVL v6.4	Vkill II
Newbeat (Alien Newbeat)	Saddam Hussein (tipo disk-validator)	System Z PVL v6.5	Warhawk
NoName	SCA 1	Target	Warsaw
NorthStar II (StarFire)	SCA 2	Telstar	XENO (tipo LINK)
NorthStar III	SCA AIDS	Tennigator	ZACCESS V1.0
Obelisk		Terrorists (tipo LINK)	ZACCESS V2.0
Opapa		The Ripper	

APÓIO
INTERNACIONAL AMIGA SHAREWOPPER
CAIXA POSTAL 1535
CEP-2222- RIO DE JANEIRO - RJ



SE VOCÊ QUER USAR UM AMIGA ...

Nós ensinamos você !

'Escondido logo' sempre foi prioridade dos poucos eleitos que descobriram cedo as facilidades da AMIGA, principalmente na área de Computação Gráfica.

Este é, inclusive, um dos fatores que impediram este equipamento de ocupar o lugar de destaque que merece no mercado brasileiro.

Felizmente os tempos mudaram e agora todos podem ter acesso a esta tecnologia. A PRO video sai na frente, contratando o responsável pelo primeiro curso de Amiga no Brasil, Divino C. R. Leitão, profissional já conhecido dos leitores de CPU.

Desde 1989, quando iniciou sua primeira turma, Divino já formou mais de quatrocentos

profissionais de vídeo, habilitando-os a trabalhar com o AMIGA, incluindo funcionários da REDE GLOBO, MANCHETE e BANDEIRANTES.

Através de aulas práticas, o número ultrapassou a casa dos milhares e a PRO vídeo quer agilizar este processo.

Não oferecemos apenas cursos. Cuidamos de tudo, inclusive a importação legalizada de seu equipamento, desde uma configuração básica até estações de VIDEO TOASTER ou mesmo programas originais, vendidos em caixas lacradas.

CURSOS

FITAS DE TREINAMENTO
DESENVOLVIDAS NO BRASIL
DE ACORDO COM NOSSA REALIDADE

ASSESSORIA TOTAL

PROGRAMAS ORIGINAIS E TAMBÉM
DESENVOLVIDOS NO BRASIL.

PRO video Comércio e Serviços Ltda.
Shopping Comercial do Catete
Rua do Catete, 22B loja 307
Rio de Janeiro RJ

SEU NEGÓCIO É O AMIGA,
O NOSSO É APOIAR-LO!

(021) 245-5556

CORREIO DO AMIGA

Sou um usuário muito recente do Amiga e tenho um milhão de dúvidas que não tinha com o meu MSX. Sei que vocês aí da CPU não têm qualquer obrigação de me ajudar mas, como sou leitor há muito tempo e não pretendo deixar de ser (contínuo fiel ao meu amado MSX), sei que vocês conhecem muitas pessoas que entendem do "riscado". Quem sabe uma dessas pessoas não pode me auxiliar?

As minhas principais dúvidas são:

- Posso colocar um Winchester interno no Amiga 500?
- É verdade que para fazer animação a máquina tem que ter, no mínimo, 3 megabytes?
- Quais os compiladores que existem para o Amiga? Tem Pascal?
- Quais as melhores revistas do Amiga? Américo C. Barros - Manaus

Caro Américo,

Por uma feliz coincidência a sua carta vai ser respondida aqui mesmo nas páginas de CPU e vai ser a primeira carta de uma série que, esperamos, será muito longa. Apenas para organizar o raciocínio, vamos seguir a ordem das perguntas. As respostas são:

- Pode sim! Além dos acionadores de discos rígidos externos, existem duas maneiras (até o momento), de suprir o Amiga 500 com disco rígido interno. A primeira maneira é o NOVIA 20i (o "i" significa "internal"), um disco rígido de duas polegadas, com 20 Mb, que custa perto de 600 dólares (muito dólar para pouca memória). A segunda maneira é através do PRIMA 52i (ou PRIMA 105i). O PRIMA é um acionador normal de 3 1/2 da Quantum (excelente), que pode ter 52 Mb ou 105 Mb (depende do modelo) e que custa 650 dólares (52i) ou 900 dólares (105i). A qualidade é bem superior ao NOVIA mas tem o inconveniente de transfigurar um pouco o Amiga, pois o disco rígido ocupa o "berço" do acionador de discos flexíveis (e o acionador de disquetes passa a ficar fora do gabinete do micro).

A desvantagem de se usar acionadores internos no Amiga 500, é que só estamos resolvendo um problema (memória de massa). Quando colocamos um acionador externo como o GVP SÉRIES II, além do disco rígido podemos resolver

outros problemas (expansão própria de memória e slot para placa emuladora de AT). Custa um pouco mais e dá um resultado melhor, principalmente por possuir fonte de alimentação própria, evitando sobrecarregar a fonte do Amiga.

- O Amiga não faz animação SÓ com 3 Mb. Ele pode fazer ótimas animações até mesmo com apenas 1 Mb. O que acontece é que, quanto mais memória, maiores são as possibilidades. E se a sua intenção é usufruir do universo das imagens animadas, então deixe de pensar em 3 Mb e comece a considerar a compra de 5, 7 ou 8 Mb.

- Tem Pascal sim! Tem Linguagem C (a mais usada), Modula 2, Basic e algumas linguagens voltadas para a criação de programas especificamente para o Amiga, como a linguagem usada no AMOS.

- A melhor para jogos é a AMIGA FORMAT. Para conhecer bem a máquina existem duas: AMAZING AMIGA e AMIGA WORLD. Existe também uma revista em disquete, editada no Brasil, e que foi a primeira revista exclusiva para o Amiga. Chama-se AMIGA DISK PRESS. Mas você agora pode ter a certeza de que a revista CPU também será uma importante fonte de informação para o Amiga.

Luiz Fernandes de Moraes.

Alguém sabe me dizer quais são os códigos do Lotus Turbo Challenge II (Amiga)? Não consigo passar da fase do neveiro.

Celso Hilberto M. Cunha - Cascavel

Caro Celso,

Os códigos são os seguintes:

TWILIGHT	corrida noturna
PEA SOUP	neveiro
PEACHES	corrida na urca
THE SKIDS	corrida na neve
LIVERPOOL	corrida na cidade (cuidado com o caninhão)
BAGLEY	pântano
E BOW	corrida em plena tempestade.

Apenas para a sua informação, e viste

uma versão "trainee" que permite desativar o relógio do jogo, o que facilita muito as coisas.

Alberto Carpenter Meyer Filho.

Você recentemente um Commodore Amiga 2000 na casa de um colega aqui de Vitória, e confesso que achei incrível a velocidade das animações. Como isso é possível se o clock dele é 7 MHz?

Por que o MSX não pode fazer animações, senão iguais, ao menos com uma boa velocidade?

Guaracy Elber Sant'ana - Vitória

Caro Gnaracy,

Embora o 68000 do Amiga opere com um clock de 7.14 MHz, não é ele o principal responsável pela velocidade das animações. O responsável é o Blitter, uma espécie de co-processador que reside no Fatter Agnus, capaz de mover blocos de 1 Mb de dados a cada segundo. E além disso não é o 68000 quem cuida do vídeo, mas sim o Denise, o verdadeiro processador gráfico do Amiga.

Outro dado importante é que foi desenvolvido um formato especial para permitir a gravação da animação em disquete (se não fosse isso, somente possuidores de discos rígidos poderiam criar animações). Este formato é o ANIM, desenvolvido por Gary Bonham para a Sparta Incorporated, que grava integralmente o primeiro frame e, a partir daí, somente as diferenças entre os frames seguintes e os anteriores.

O MSX, embora possua um processador especial de vídeo (VDP), sofre muito com a sua baixa velocidade e baixa memória (ele é muito bom mas não devemos esquecer que trata-se de um micro de 8 bits). Mesmo assim surgiram produtos como o EVA e, mais recentemente, o Turbo Animador 3D, o primeiro programa de animação real para o MSX, e que inclusive se utiliza da concepção do formato ANIM para gravar os arquivos.

Luiz Fernandes de Moraes

Tudo mundo fala muito dos jogos do Amiga mas eu confesso que fiquei decepcionado. Os jogos são realmente bonitos e muito envolventes, mas só existem jogos

de tiros e explosões, com ou sem naves espaciais. Não vi nada em termos de estratégia ou de inteligência.

Será que os autores não conseguem perceber que o lazer no computador é muito mais do que manipular agilmente um joystick? Enquanto isso não mudar prefiro continuar com o meu MSX.

Hellio B. Nascimento - São Paulo

Caro Hélio,

Você tem parcialmente razão, pois para cada jogo de inteligência e estratégia existem centenas de naves que destróem, monstros que atiram e seres que explodem. Só que cada um destes poucos jogos de estratégia vale, por si só, como justificativa para colocar o Amiga no rol dos melhores instrumentos de lazer atuais.

Você não procurou direito. Os usuários mais exigentes e seletivos terão certamente em sua biblioteca de jogos, títulos como Lemmings da Psygnosis (eleito unanimemente o melhor jogo de 1991), Populous, Power Manger, Centurion, MegaLoMania, etc. etc. E todos estão aguardando com ansiedade o data disk novo do Lemmings (Oh no! More Lemmings!), com mais 100 problemas de difícil solução, para que estes encantadores bichinhos possam chegar a salvo em casa.

Alberto Carpenter Meyer Filho

Já há algum tempo eu deixei de lado o meu MSX (o que posso fazer...) e passei a me dedicar ao Amiga. Mas como eu venho notando um grande número de anúncios de produtos de Amiga nas páginas de CPU (deixei o MSX mas sempre que posso procuro me manter informado), deduzo que muitos leitores de CPU também possuem este micro e estão consumindo os produtos anunciados (ou então estas empresas estão indo à falência).

Em virtude disso, resolvi arriscar.

Gostaria de trocar programas e informações sobre o Amiga, principalmente no que diz respeito a ferramentas de programação. Peço que vocês publiquem meu endereço para que os leitores possam entrar em contato.

Cordialmente,

Daniel Bueno Bracher
Rua Rodolfo Dantas, 91 / 202
CEP 22020 - Copacabana - RJ

Tenho um MSX DD Plus e estou pensando em comprar um Amiga já que ele é uma máquina mais rápida e mais moderna. Como o meu uso principal é banco de dados (gerenciando uma pequena empresa e tenho todo o cadastro de clientes no MSX), gostaria de saber qual é o programa de banco de dados do Amiga, que seja compatível com o dBase II Plus.

Alfonso F. Batistella

Caro Alfonso,

O programa de que você precisaria é o Super Base 4 Professional. Só que antes de partir para o Amiga, convém argumentar um pouco mais.

A Amiga é realmente mais rápida e mais moderna que o MSX. Mas nesse caso ele NÃO É o micro ideal para você. Comprar um Amiga para este tipo de aplicação é o mesmo que comprar um Kadet para fazer o trabalho de uma Kombi.

O meu conselho, se é que você realmente quer um conselho, é que você continue com o seu MSX pois ele faz este tipo de trabalho com perfeição. Só quando ficar extremamente desconfortável manipular muitos dados, e você sentir que não pode abrir mão de um disco rígido, então compre um AT 286 ou 386. Para banco de dados não conheço nada melhor que um AT.

Luiz Fernandes de Moraes

Colabore com CPU!

Escreva para o Caderno Amiga.

Se você se considera além de simples usuário do Amiga, mostre seu potencial e colabore com este caderno mandando sua idéia.

Caso seu artigo, jogo ou dica seja publicado, você poderá ganhar exemplares ou assinaturas da revista CPU.

Mande sua carta para a revista especificando no envelope que se destina ao Caderno Amiga. Não esqueça também de dizer a que seção ela pertence, isto é, se é artigo, jogo, dica ou carta.

Aproveite!

Como assinar CPU?

Querendo garantir seu caderno Amiga mensalmente, basta fazer uma assinatura semestral ou anual.

Para saber como assinar, veja a chamada publicada na página 29 do caderno MSX.

Temos tudo para o seu micro
MSX, Apple, PC & Amiga

MEGA-HOUSE

- Programas (jogos, aplicativos e utilitários)
- Venda de micros a preços
- Manutenção Especializada (nacionais e importados)
- Desenvolvimento da Software
- e muito mais...

Venha conhecer a maior e mais completa SoftHouse do Rio

O Nosso Endereço é:
Av. Suburbana, 9796 sala 305 - Cascadura - RJ - CEP 21380
Tel.: (021) 591.7530

"Até aqui nos ajudou o Senhor"

Solicite o
nosso super
catálogo

Venha conhecer
o computador
Amiga

Adquira o seu
PC pelo
menor
preço



OCELOT®

Austrália - Brasil

Amiga Soft Club

- O A.S.C (Amiga Soft Club) é o mais novo sistema já usado na Austrália e na Europa!!
- Ao associar-se, a taxa de inscrição lhe dá direito de receber um disco personalizado de contato entre club-cliente com o catálogo e avisos mensais. Todo mês você preencherá 40 discos com jogos e aplicativos à sua escolha.
- Tudo isso com uma taxa de inscrição de US\$10 e uma mensalidade de US\$20. Vagas limitadas.

Inscriva-se JÁ

- Envie seus dados pessoais e detalhes sobre o equipamento.
- Mandar também, via Sedex, a taxa inicial e a sua mensalidade.
- Aguarde poucos dias e estará recebendo todo o material, incluso um disco com todas as informações do A.S.C. e catálogo completo.
- Novidades exclusivas.

Software & Hardware

Quem não é sócio também pode adquirir seus programas com a

Ocelot Systems Co.:

É só enviar o seu próprio disco 3 1/2 e aguardar o catálogo 100% grátis com as instruções incluídas.

Temos também todo o tipo de HARDWARE pelos menores preços.

Para efetuar sua inscrição ou pedido escreva para:
Ocelot Systems Co.

Caixa Postal 11702 Cep: 22022 - Rio de Janeiro - RJ

PLACE TECH

AMIGA

PC

MSX

NOVIDADES AMIGA

Num	Nome	ND	Num	Nome	ND	Num	Nome	ND
545	1000 MILHAS	1	556	ROBEM A RANHA	1	440	PLAYER MENEGER (*)	1
545	AD BOXING	1	492	ROBBER ZOMBIES	1	458	POLICE QUEST	3
579	ABC BOXE	2		HUDSON NALK	1	513	PORTS OF CALL	1
570	AD. MURTA	1	491	HUNTER ACTION E	1	465	POWER BALL	1
579	AFRICAN RIDER	1	446	HYDRA	2	450	PP HAMER	1
496	AIR TRITE U.S.A	1	467	ICE MAN	3	505	PRE HISTORIC	1
547	ALIEN BRAD	2	466	ILYAD	1	490	PRO TRACKER / CAVE R	1
561	ALIEN STORM	1	472	JAMES POND	1		RAMK	2
469	ALL DOGS	3	549	JIMMY SNOOKER (*)	1	321	RBI BASEBALL (*)	1
500	AMERICA STRIP	2		JOANA DARK	2	556	ROBODOD (JAMES POND II)	1
	ANOTHER	2	465	JOE BLADER II	1	325	ROD LAND	1
453	ARQUIPELAGOS I	1	506	JUPITER MASTER DRIVE	2	539	ROLLING RONNY (*)	1
574	BAD LANDS	1	526	KICK OFF III	1	449	SHADOW DANCER	1
323	BAT	2	459	KING'S QUEST II	1	461	SHINOBI (*)	1
502	BATTLE CHESS II	2	563	KINGHOF OF THE SKY	2	473	SIMBAD	2
	BIG RUN	1	580	LAST BATTLE	2	464	SKULL DIE	1
514	BLADE WARRIOR	1	533	LAST NINJA III	2	476	SKILL AND CROSS BONE	1
545	BLUES BROTHERS	1	542	LEANDER	1	465	SORCERY	1
479	CARTHAGE (*)	2	552	LEMMINGS II (*)	1		SPACE GUN	1
509	CENTURION	2		LEMMINGS III	1	462	SPACE QUEST I	1
524	CHAMP. W. BOXING	1		LIFE & DEATH	2	456	SPACE QUEST II	1
548	CISCO HEAT	1	501	LOGICAL	1	457	SPACE QUEST III	4
507	CRACK OOW	1	484	LOOM	3	454	STREET FIGHTER	1
447	CRIME WAVE	2	512	LOTUS SPIRIT II	1		STREET ROAD II	2
327	CRUZADER BACTERIA	1	535	MAGIC JOHNSON	1	485	STRIDER	1
499	DANGER CASTLE (*)	1	567	MAGIC POCKETS	1	548	STRIKE FLEET	1
503	DARK MAN	1	508	MAJOR MOTION	2	520	STUN RUNNER	1
541	DOUBT E DRAGON III	2	493	MANCHESTER UNITED	2	445	SUPER CARS III	3
551	DRAGON FIGHTER (*)	1	471	MACHINE RACERS	1	452	SWITCH BLADE II	1
	EKILE	1	575	MANCHESTER EURO	1	576	TART NINJA II	1
572	E. LAND	1	463	MANDAIS DE JOGOS	2	482	THE SIMPSONS (*)	2
578	ELF	2	543	MAUPT ISLAND	1	518	THUNDER RALK	2
554	ELVIRA (*)	2	515	MEGA MDX	1	535	TIP OFF (*)	2
448	ESCAPE FROM...	1	487	MERCUS (*)	1	451	TORRI	1
530	FAST LINE	1	516	METAL MUTANT	1	559	UTOPIA	2
465	FERNANDEZ MUST...	1	475	MIAMI CHASE (*)	4	455	VAXINE	2
557	FINAL BLOW (*)	1	460	MONKEY (*)	3	569	VIDEO KIDS	2
538	FINAL FIGHT	2	573	MOON STORM	2	568	VROOM	1
564	FLOTH OF INTRUDER	2	484	MOON WALKER	1		WACK RACER	1
540	FLOTH SAMURAI	2	532	NEW YORK WARRIORS	2		WAR ZONE	1
504	FRENETIC	2	465	NOEL MANSSELL'S GP	1	322	WARLOC	1
517	FULL METAL PLANET	1	470	NOHY SHIPT (*)	1	350	WEIRD DREAMS	1
511	GIGAMIX	2	519	NINJA RABBIT	2	468	WILD WHEELS	2
534	GP 500 II	2	510	NO EXIT	1	488	ZAC MCKRACKEN	1
580	HEAD OUR HELLS	1	477	ONE BRAT	2		ZARCHARDON	1
485	HELL RASER	1	562	PEGASUS	2		1° PAL BOOTER	1
577	HEM DALL	5	489	PHOTO STORM	2			
558	HOME ALONE	2	533	PT FIGHTER	2			

PEÇA CATÁLOGO COMPLETO AMIGA & PC

Preço da Gravação (por disco)	Abril	Maio	Junho
Com disco	Cr\$ 7.300,00	Cr\$ 9.300,00	Cr\$ 11.000,00
Sem disco	Cr\$ 2.200,00	Cr\$ 2.800,00	Cr\$ 3.300,00

MICROS E PERIFÉRICOS NOVOS E USADOS ACEITAMOS TROCA

PERIFÉRICOS PARA MICROS AMIGA

PLACA MIDI/SOM
HARD DRIVES
MODEM
DRIVES "B" 5 1/4 E 3 1/2
DIGI-VIEW (Digitalizador de Imagem)
ADAPTADORES PARA TV

EXPANSÃO DE MEMÓRIA DDA 500 512 Kb PARA O AMIGA 500 REAL TIME CLOCK

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ JUNHO

TRAGA ESTE ANÚNCIO E GANHE DESCONTOS NA GRAVAÇÃO DE JOGOS

PLACE TECH

R. (Carmos) de Moraes, 1786 I, J
(ao lado do Metro V. Mariana)
CEP 04010 - São Paulo - SP

Fone: (011) 575-3087

COMO ADQUIRIR Nossos PRODUTOS

1) Realizar-se-á uma folha de papel de produtos que deseja adquirir, informando o número, nome e para qual computador.

2) Escrever seu nome e endereço completo de forma legível.

3) Forma de pagamento: Por reembolso postal ou cheque nominal. No primeiro caso, você pagará seu pedido ao retirar-lo na agência, sendo que o preço sofrerá um acréscimo de 18%. Assento de cheque nominal, não haverá o acréscimo e as despesas de correio correrão por nossa conta.

GAMES TESTADOS QUE TESTAM VOCÊ

A ECTRON tem um compromisso com a qualidade de seus produtos e serviços. Por isso testa em seu laboratório exclusivo todos os produtos, games e programas gravados, antes de enviá-los a você. Na ECTRON você pode contar com o nosso *Serviço de Informação ao Cliente*, que vai acabar com todas as suas dúvidas.

MSX

As últimas novidades lançadas no mercado você encontra aqui, além de um acervo de mais de 2.000 jogos, que são verdadeiros desafios para sua habilidade. Temos, ainda, a mais completa linha de equipamentos: ■ Megaram ■ Expansão 80 colunas ■ Interface para drive ■ Drive de 5 1/4 e 3 1/2 ■ Softwares ■ Todos os acessórios. Peça nosso catálogo Grátis.

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Grande variedade de Disquetes, Formulários, Etiquetas, Fitas para Impressora, Cabos, Estabilizadores, Gabinetes, Monitores de Vídeo e Impressoras.

VIDEOGAMES

Venda e locação dos mais divertidos e provocantes jogos. Temos consoles e acessórios ■ Nintendo e ■ Mega Drive.

LIGUE ECTRON (011) 290-7266 - DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL - FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA OU TELEFONE.



ECTRON

A QUALIDADE É GARANTIDA

RUA DR. CESAR, 131 - SOBRELOJA - CEP 02013 - METRÔ SANTANA - SÃO PAULO - SP - TEL.: (011) 290-7266

GRADIUS SYSTEM

MALA DIRETA NEMESIS 1.12

NOME DA FIRMA: Nemesis Inform.
 ENDEREÇO: Rua Sete de Set
 Sala 1.910
 BAIRRO: Centro
 ESTADO: Rio de
 UF: RJ CEP: 20243
 TELEFONE: (024) 3
 C.D.C.: 31.400.724/0001-35

EDITA: DELETA
 INSERE: INSERE
 ORDENS: ORDENS
 IMPRIME: IMPRIME
 RETORNA: RETORNA

0000 0000 0000 0000

GRADIUS

G-FILES
 VS. 1.4

DRIVE: A

SCREENS, DRP
 G-CALC1, PCH
 G-CALC2, ATB
 G-CALC3, VOO
 G-FOUND, PON

TYPE
 NAME
 KILL
 INFO
 FORM

ERRO.

DIA	ENTRADAS	SAÍDAS	TOTAIS
01	1.400,00	000,00	000,00
02	000,00	000,00	000,00
03	000,00	000,00	000,00
04	000,00	000,00	000,00
05	000,00	000,00	000,00
06	000,00	000,00	000,00
07	000,00	000,00	000,00
08	000,00	000,00	000,00
09	000,00	000,00	000,00
10	000,00	000,00	000,00
11	000,00	000,00	000,00
12	000,00	000,00	000,00
13	000,00	000,00	000,00
14	000,00	000,00	000,00
15	000,00	000,00	000,00
16	000,00	000,00	000,00
17	000,00	000,00	000,00
18	000,00	000,00	000,00
19	000,00	000,00	000,00
20	000,00	000,00	000,00
21	000,00	000,00	000,00
22	000,00	000,00	000,00
23	000,00	000,00	000,00
24	000,00	000,00	000,00
25	000,00	000,00	000,00
26	000,00	000,00	000,00
27	000,00	000,00	000,00
28	000,00	000,00	000,00
29	000,00	000,00	000,00
30	000,00	000,00	000,00
31	000,00	000,00	000,00
32	000,00	000,00	000,00
33	000,00	000,00	000,00
34	000,00	000,00	000,00
35	000,00	000,00	000,00
36	000,00	000,00	000,00
37	000,00	000,00	000,00
38	000,00	000,00	000,00
39	000,00	000,00	000,00
40	000,00	000,00	000,00
41	000,00	000,00	000,00
42	000,00	000,00	000,00
43	000,00	000,00	000,00
44	000,00	000,00	000,00
45	000,00	000,00	000,00
46	000,00	000,00	000,00
47	000,00	000,00	000,00
48	000,00	000,00	000,00
49	000,00	000,00	000,00
50	000,00	000,00	000,00
51	000,00	000,00	000,00
52	000,00	000,00	000,00
53	000,00	000,00	000,00
54	000,00	000,00	000,00
55	000,00	000,00	000,00
56	000,00	000,00	000,00
57	000,00	000,00	000,00
58	000,00	000,00	000,00
59	000,00	000,00	000,00
60	000,00	000,00	000,00
61	000,00	000,00	000,00
62	000,00	000,00	000,00
63	000,00	000,00	000,00
64	000,00	000,00	000,00
65	000,00	000,00	000,00
66	000,00	000,00	000,00
67	000,00	000,00	000,00
68	000,00	000,00	000,00
69	000,00	000,00	000,00
70	000,00	000,00	000,00
71	000,00	000,00	000,00
72	000,00	000,00	000,00
73	000,00	000,00	000,00
74	000,00	000,00	000,00
75	000,00	000,00	000,00
76	000,00	000,00	000,00
77	000,00	000,00	000,00
78	000,00	000,00	000,00
79	000,00	000,00	000,00
80	000,00	000,00	000,00
81	000,00	000,00	000,00
82	000,00	000,00	000,00
83	000,00	000,00	000,00
84	000,00	000,00	000,00
85	000,00	000,00	000,00
86	000,00	000,00	000,00
87	000,00	000,00	000,00
88	000,00	000,00	000,00
89	000,00	000,00	000,00
90	000,00	000,00	000,00
91	000,00	000,00	000,00
92	000,00	000,00	000,00
93	000,00	000,00	000,00
94	000,00	000,00	000,00
95	000,00	000,00	000,00
96	000,00	000,00	000,00
97	000,00	000,00	000,00
98	000,00	000,00	000,00
99	000,00	000,00	000,00
100	000,00	000,00	000,00

Não espere encontrar cópias piratas deste programa, pois por se tratar de um software de caráter educativo e estar baseado em informações técnicas, será impossível utilizá-lo sem o respectivo manual. Não deixe que o pirata lhe engane, prefira o original para não precisar comprar duas vezes.

G-TOOLS

G-FILES

G-BASIC

G-DESK

G-MAKER

O GRADIUS BASIC traz um novo mundo de programação que explora ao máximo as capacidades do seu micro-computador e ainda acrescenta as BASIC MSX diversas implementações que possibilitam ao usuário menos preparado, e capazes de lidar com sofisticados recursos, como as que oferecem nos melhores pacotes profissionais.

Estas implementações destacam-se com visual "3D", janelas tridimensionais, menus gráficos, gráficos em alta velocidade, "scroll" automático, "edit" de dados, de impressão, "mouse", "joystick", "mouse", etc.

Para facilitar ainda mais a criação de programas, lançamos GRADIUS TOOLS, que traz utilíssimas ferramentas para facilitar na programação em GRADIUS BASIC, localização de dados, depuração de erros, manuseio do hardware.

Para quem ainda programou e não entende nada de BASIC, apresentamos o GRADIUS MAKER, que gerencia automaticamente o programa que você tanto quer fazer mais rápido e com menos erros.

O SISTEMA GRADIUS também é educativo, pois estimula os iniciantes em programação e introduz os mais experientes no mundo da linguagem de máquina e no funcionamento do micro-computador, auxiliando ainda com técnicas de programação em BASIC, endereços úteis da memória RAM, rotinas de ROM e a utilização de VRAM. Todos os programas da linha GRADIUS são abertos ao usuário.

Junto com o GRADIUS BASIC você recebe GRADIUS DESK, um sistema operacional fácil de utilizar, além de um completo manual em formato fichário com detalhadas informações sobre o programa e espaço para coleccionar as instruções dos demais acessórios que você adquirir.

Mas não termina por aí... Aguarde outras novidades e lançamentos baseados no SISTEMA GRADIUS.

NEMESIS

Copyright © 1990

Nemesis Informática Ltda.
 caixa postal 4 583 cep 20.000
 Rio de Janeiro — RJ



CPU



Can the AMD K5
Handle a
CPU?

How
fast
can
you
go?
The
AMD
K5
is
the
fastest
CPU
in
the
world.

AMD K5
CPU

AMD K5
CPU
is
the
fastest
CPU
in
the
world.



AMD K5
CPU